XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

JÚL. 2010 002. szám
699 Ft
ISSN 2061-8808



EGY ÁLLVA MARAD, A MÁSIK ELBUKIK

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON (PS3, X360)


NYEREMÉNYJÁTÉKUNKAT KERESD AZ 59. OLDALON!
CRACKDOWN 2



Megéltük? Megéltük. Azt hihették páran, hogy nem lesz második szám, de lett; itt van, olvashatod, szeretheted, mi a legjavunkat adtuk bele most is. Kifogásolnál pár dolgot? Tedd meg! Javítunk, nem ígérünk, hanem teljesítünk, de a „tökéletességhez" elkél majd pár újabb észrevétel is, bizony.

Piszkos mód nyári uborkaszezon van, szinte őskori ásatási módszerekkel kellett megtalálnunk e havi érdemleges játékainkat, hogy olvashass róluk. Nem volt könnyű, de kit érdekel ugyebár: a lécet így is, úgyis át kell ugranunk, nos hát megtettük. A nehéz időszakban kevés előzetes használata mellett többnyire a perifériára szorult játékokról is találsz anyagot általunk, ahogy rovataink is hasonlóképp segíteni próbálnak téged a szcénában való elmélyülésben. Ezek élvezetes olvasnivalót, ajánlást, avagy kritikát adnak számodra napjaink egyéb szórakoztató, valamint tanulságos termékei, témái iránt. Ha a géped multifunkcionális, légy te is az!

Kritikából kaptunk bőven, melyet itt már nem köszönök meg, mert megtettük ezeregy helyen, s igyekeztünk szem előtt tartani azokat. Picachu kifejezetten harcolt a magazin érdemeiért, nem hiába: nem ígérget a levegőbe, szívén viseli lapja sorsát, amit nekem kell mondhatni „mindenki számára fogyaszthatóvá" csiszolnom. A csapat lelkes és bizonyításra éhes szerzőkből áll, evégett minden olvasnivalónk remekül sikerült, ezt bizton ki merem jelenteni! Mindhárom vezető platform megkapta ismét a neki járó adagot, noha a kézikonzolok terén friss anyagok híján kicsit sekélyesebb lett a mostani kínálat. Eredeti szoftver, valódi előny – noha ez a mikroszoftver szlogenje, nem óhajtunk eme ösvényről letérni, mert a magyar videojátékos társadalmat a nehéz körülmények ellenére a legalitás viszi előre, előrébb. Kezdetnek az Xbox 360 nyit felénk a honosított LIVE!-val novemberben, ám mindez szerintünk elérhető lesz a Sony részéről is valamikor. Csak rajtatok, olvasókon áll, melyik irányba indul el hazánkban a támogatottság foka. Mi itt a Konzol Magazinnál hisszük, hogy megvan az-az elégséges réteg, amely elhozza mindannyiunk számára a lokalizált digitális tartalmakat mindegyik platformon.

Nincs más hátra, minthogy újfent olvass, kritizálj, vagy dicsérj minket, ahogy épp jól esik, mi nem adjuk fel: a lehető legfogyaszthatóbb konzolos olvasnivalót kívánjuk szolgáltatni számodra hónapról hónapra, ahogyan tőlünk telik, csupán tarts velünk – megéri!

Ciao:

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOM

6 HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

9 BEMUTATKOZUNK 2.0

10 VÉLEMÉNYEK JAPÁNRÓL
Egy japántól

12 MEDAL OF HONOR
Bétateszt

13 X360 SLIM ISMERTETŐ

14 ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

16 MAFIA 2

18 KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

20 TOP 10
Gyűjtői kiadások

22 NYEREMÉNYJÁTÉK
A legjobb fotók közül válogattunk

24 ELŐFIZETÉS

25 JELMAGYARÁZAT

53 GIRL GAMER

66 ACTIVISION
Kiadói bemutató

68 AUDIOVIZUÁLIS MÁMOR

70 DIGITÁLIS BOLTOK

74 MŰVELŐDJ

76 RETRO

80 DUMALÁDA

82 KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

44 TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON
Életemet némi energonért.



30 SINGULARITY
Orosz balhé a tér-idő kontinuummal.

32 DARKSTAR ONE: BROKEN ALLIANCE
Kayron a FeketeCsillag Eggyel tesz rendet az univerzumban.

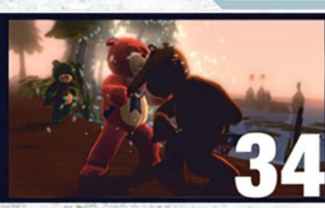
34 NAUGHTY BEAR
Mérges mackó bosszúja nekünk is fáj.

36 LAST REBELLION
Meiktilia, Formi, Aisha Romandine, igen, a játék is ilyen erőltetett és zagyva.

42 NAVAL ASSAULT: THE KILLING TIDE
Nyíltvízi harcok az Atlanti-óceánon, felemás kivitelezésben.














50 TOY STORY 3
A gyermekszoba lakói ismét akcióban.

51 SHREK FOREVER AFTER
A következő utolsó Shrek.

52 MEGA MAN ZERO COLLECTION
Zero kalandjaiból mindjárt négyben vehetsz részt.

54 SNIPER: GHOST WARRIOR
Settenkedő halálosztó.

56 SAMURAI WARRIORS 3
A játékban csak a címben szereplő szám változott.



26 CRACKDOWN 2
Folytatódik Békésváros terrorizálása, a rendrakás újfent ránk hárul.



58 YOUR SHAPE
Hozd formába magad, ha eddig még nem izzadtál Le ebben a kánikulában.



60 DRAGON BALL: ORIGINS 2
Songokuékkal a Vörös Szalagrend ellen.

61 ROOMS: THE MAIN BUILDING
Mr. X érdekes módon ünnepli születésnapját, nem kívánnánk ilyet senkinek se.

62 VILLÁMTESZTEK
Röviden átfutottunk néhány kicsit korosabb, de érdekes játékon.

64 INVIZIMALS
A szörnyek körülöttünk vannak, a PSP kamerája megmutatja, hol.

65 MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K10
Amerikai sport, az arra kíváncsiaknak, remek tálalásban.



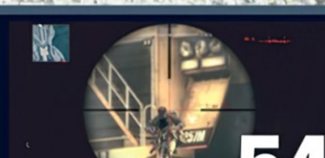


38 LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4
A legvarázslatosabb Lego-kaland.









Metal Gear Solid + fénypisztoly + 3D =

Metal Gear Arcade

A Metal Gear Solid: Peace Walker körüli felhajtás lassan már kezd alábbhagyni, de észre sem vettük, hogy közben szépen, csendben, nagyobb visszhang nélkül debütált Japánban egy újabb Metal Gear rész, mely kizárólag a játéktermeket célozza meg.



A Konami az AOU Show (Japán legnagyobb és legfontosabb árkád játékgépekkel foglalkozó rendezvénye) keretein belül mutatta be először a nagyközönségnek a Metal Gear Arcade című legújabb árkád masináját, mely már hónapokkal ezelőtt elindult, hogy meghódítsa a japán játéktermeket. Mi idehaza a 3D-s technológiával ellátott szoftverekről még csak álmodozunk, a földgolyó másik felén pedig már testközelből élvezhetik a térhatást az egyik legjobb akciójáték kifejezetten a coin-op gépekre írt változatában.

Ez a verzió a Playstation 3-ra megjelent Metal Gear Solid 4 kiegészítőjére, a Metal Gear Online-ra épül. Annak pályáin és küldetésein harcolhatja át magát a játékos immár 3D-ben, egy csúcs kivitelezésű fénypisztoly segítségével. A technológia már most túlmutat azon, amit az AOU után megrendezett E3-on láthattunk a Microsoft és a Sony részéről.
A szemüveg nem csak a 3D-s élmény fokozását hivatott segíteni, de mozgásérzékelővel is el van látva, így a játékos a feje mozgásával irányíthatja a karakterét. Amerre fordítja, a játékban is úgy fordul a kamera. A fénypisztolyba épített rezgőmotorok és annak súlya igazi fegyver hatását keltik, és, hogy ez még mind ne legyen elég, a hanghatásokat az 5.1-es audio rendszer fokozza. A játékban mozogni, lehajolni, ugrani a fegyveren található irányítógombokkal lehet.



Alapkiszerelésben négy játékos játszhat egyszerre LAN-ba kötve, de az internetre csatlakozva akár 16-an is játszhatnak „mindenki-mindenki ellen" küzdelmeket. Az egymással való kommunikáció sem maradt ki: a szemüvegben beépített mikrofon is található.
Természetesen megalkothatjuk saját karakterünket is (Snake nem választható), és több mint 80 tárgyat szerezhetünk meg az online játék során gyűjtött pontjainkból, melyeket egy speciális IC kártya segítségével tárolhatunk. A kezdők számára egy rövid oktatórész is belekerült a játékba, így a kezelés is gyorsan elsajátítható.

2010 a Metal Gear éve lehet. PSP-n a Peace Walker minden várakozáson felül teljesített. A játéktermeket is meghódította már az Arcade, és bízunk benne hamarosan a Rising is megérkezik. (Az árkád kabin egyelőre csak Japánban próbálható ki. A Konami nem jelentette még be, hogy a tengerentúlon is kívánja-e forgalmazni.)

Triplázott az Xbox 360



2005-ös debütálása óta most júliusban harmadszor lett a legtöbbet értékesített konzol az Xbox 360, miután Európában és az USA-ban is elérhető vált az új Slim kiadás. A Nintendo Wii-t először 2007 szeptemberében a Halo 3 megjelenésekor, majd 2010 februárjában sikerült lekörözni a redmondi cégnek. Az S jelzésű 360-ból csak az USA-ban az elmúlt 1 hónap alatt közel fél millió példány talált gazdára, de nem csak a konzol, hanem a Live is szárnyal. A legértékesítettebb kiegészítő az 1600 pontot érő Xbox Live feltöltőkártya lett.

Abe újra színre lép?!

A Just Add Water (Gravity Crash) fejlesztőcsapata bejelentette, hogy titokban már 12 hónapja közösen dolgoznak az Oddworld Inhabitantsos srácokkal egy új Oddworld játékon. A PS1 egyik legismertebb oldalnézetes akció játéka tehát a közeljövőben egy új epizódot kap. Sajnos több infó még nem ismert, így nem tudni, hogy Abe lesz-e ismét a játék főszereplője. Reméljük, hogy az oldalnézet és a mókás hangulat azért megmarad.



Konzervnyitás a levegőből... 16 rakétával

Ősszel érkezik az Activision gondozásában PS3-ra és XBOX 360-ra a Gaijin Entertainment (IL-2 Sturmovik: Birds of Prey) legújabb játéka, az Apache: Air Assault. Az orosz fejlesztő ezúttal egy harci helikoptert ad az irányításunk alá. A változatosságról a különböző fegyverarzenálok és a két játékmód gondoskodik majd. "Arcade" és "Realistic" módban küzdhetünk meg az ellenséges tankok ellen akár online vagy co-op játékban, ahol is társunk nem ellenünk, hanem mint másodpilóta veheti ki a harcból a részét.



Killzone 3: II. VH párhuzamok

Herman Hulst, a Guerrilla Games játék-rendezője a Helgast katonák mentalitását a náci hadsereg gondolkodásmódjához hasonlította. A harmadik epizódban jobban ki szeretnék hangsúlyozni az ellenség érzelmeit is, ezért nagy hangsúlyt fektetnek az ilyen irányú fejlesztésére. A jó és a rossz harca más megvilágításba kerül majd, és a Helgast katonák túlélésért vívott harcában megmutatkozik a megmaradt emberi énjük is.



Uborkaszezon? Ugyan már! Konferencia konferencia hátán

gamescom

Nemrég ért csak véget a Los Angeles-i E3 2010, de a nyáron sem maradunk újabb játékos infók nélkül. Augusztus 16-tól 18-ig a németországi Kölnben megtartandó éves GDC EUROPE rendezvényét (Game Developer Conference) izgulhatjuk végig, mely a videojáték-fejlesztő szakma immár legnagyobb eseményévé nőtte ki magát. Minden bizonnyal itt mutat többet a Crytek a készülő Crysis 2-ből, és a sokat dicsért Cry Engine 3-ból, de vetélytársa az Epic Games is képviselni fogja magát az Unreal Development Kit (UDK) legújabb verziójával. A Microsoft pedig a Kinect-ben rejlő lehetőségeket készül a szakma szélesebb körei elé tárni. Amint végeztünk a GDC-vel, már „suhanhatunk" is át a Gamescom augusztus 18-tól 22-ig tartandó eseményeire, ahol a fejlesztők és kiadók szórakoztatnak majd bennünket készülő játékaik látványos bemutatóival.

„The show must go on", így a Gamescom-ra rá egy hónapra szeptemberben nyit a Tokyo Game Show, hogy ti játékosok, ebben a borzalmasan unalmas uborkaszezonban se maradjatok videojátékos téma nélkül. Itt, a Konzol Magazinban természetesen tudósítani fogunk ezekről az eseményekről, hogy semmiről se maradjatok le!



Oroszországból szeretettel



A Ubisoft már az idei Comic-Con előtt hivatalosan is bejelentette, hogy készülőben van egy Assassin's Creed képregénysorozat – és a részleteket hallva nem csak a játék kedvelőinek lesz igazi csemege. A képregény vizuális tartalmaiért nem mások, mint a két többszörösen díjnyertes illusztrátor, Cameron Stewart (Batman & Robin, Seaguy, Catwoman) és Karl Kerschl (Superman, The Flash), míg a sztoriért az Assassin's Creed Brotherhood szövegírója, Jeffrey Johalem felel. Ezúttal Oroszországban játszódik a történet, a hírhedt meteor és paranormális teóriákról ismert 1908-as „Tunguska esemény" idején, amikor is június 17-én a Tunguska folyó környékét egy a hiroshimai atombombánál ezerszer erősebb robbanás tette a földel egyenlővé, kipusztítva ezzel több, mint nyolcvanmillió fát és a teljes élővilágot. Stewart és Kerschl még Szentpétervárt is felkereste, hogy a lehető leghűbben tudják visszaadni azt a hangulatot, melyet az oroszországi város áraszt magából. A képregény a Ubisoft Montreal legújabb UbiWorkshop nevű „fellendítő" kampányának része, ami a stúdió szellemi alkotásait kívánják bemutatni nem videojátékok formájában.

"Pörög a fekete lemez, pattog a bakelit..."

Több mint 100 előadóművésszel erősít a DJ Hero 2. Olyan nagy nevek, mint a The Prodigy, 2Pac, Daft Punk, Metallica, vagy épp az új üdvöske, Lady Gaga számai közül válogathatunk és mixelhetünk kedvünkre, de az exkluzív, csak a játék számára kevert dalok sem maradnak ki a repertoárból. Aráncfelvarráson kívül mikrofon-támogatást is kap, hogy immár valóban a házibulik társasági játékává válhasson.

DJ HERO 2

E hónapban kicsit belesünk a videojáték-fejlesztés kulisszái mögé, és olyan látszólag apró részletek után kutakodunk, melyek valójában a szó szoros értelmében gyökeres részét képezik a játékoknak. Konyhanyelvre fordítva: eredjünk is utána a dolgoknak!

MIDDLEWARE

Nincs olyan játékos, aki még ne gondolkozott volna el azon, hogy a program indítása után a fejlesztő és kiadó logói közt mik lehetnek azok a hangzatos címek, mint pl. Havok® vagy Unreal Technology®. A borítók hátoldalán is fellelhetők különböző cégek logói, melyek valójában nem is dolgoztak a játékon, mégis helyet kaptak a fejlesztő emblémája mellett.

POWERED BY UNREAL TECHNOLOGY

Ezeket a szoftvereket MIDDLEWARE-nek nevezzük és különböző dolgokra képesek, hogy megkönnyítsék a fejlesztők munkáját és kimagasló teljesítményt csikarjanak ki a játékokból. Vannak komplex szerzői rendszerek köztük, melyek képesek szinte teljesen lefedni a fejlesztéshez szükséges szoftverigényeket, de a legtöbb csupán egy-egy bizonyos területre fókuszál.

Kezdjük is a legnagyobbal (ami nem is igazán middleware, hanem inkább engine), melynek logóját egyre több játékban látjuk viszont: Unreal Technology®. Ez a szoftver már rendelkezik fejlett pályaszerkesztővel, animáció készítővel, saját programozási nyelvel (unreal script), menükészítővel, stb., szóval a fejlesztőknek nem feltétlen szükséges egyszerre több szoftvert is használniuk, hisz egyetlen egy segítségével is képesek elkészíteni és működésre bírni a játékot. Az Unreal Engine® jelenleg piacvezető ebben a mezőnyben, mivel az általa fejlesztett játékok egyaránt futtathatóak PS3-on, X360-on és PC-n is. Az Unreal Engine® pályaszerkesztőjében a Level Designer-ek gyorsan és könnyedén „gyúrhatják" össze a játék világát. Az animáció szerkesztőben a 3D Animator-ok mindennemű mozgást, legyen az a fegyver újratöltése vagy egy komplex mozgás sorozat meg tudnak tervezni. A porgamozó csapat az Unreal Scipt segítségével pedig megalkothatja a game stílusát, szabályait, minden egyes tulajdonságát, kamerakezelését, hogy igazán kész játék lehessen.
Ezen kívül még megannyi apró, de nagyon is hasznos dolog kapott helyet benne, mint pl. az átvezető videók rendezésére is alkalmas Matinee.

folytatás a következő oldalon

„Nyerj egy konzolt"

nyereményjátékunk egyik győztese az első tíz előfizetőnk közül került ki. Takács Norbert a PlayStation 3-at választotta, akinek Pécsett adhattuk át a gépet. Innen is jó játékot kívánunk neki hozzá, és köszönjük, hogy megtisztelt bizalmával.



Főbb konkurenseiként a Crytek™ által fejlesztett Cry Engine®, vagy a kis költségvetésű, független stúdiók által kedvelt Unity® nevezhető meg.
Az Unreal Engine®-ben fejlesztett játékok legjobbjai pl. a Gears of War, BioShock, Mass Effect, de pl. az egyedi grafikai stílussal büszkélkedő Mirror's Edge, vagy az éppenséggel nem FPS kategóriában induló Mortal Kombat vs. DC Universe is. Ezen kívül alkalmas akár komplex stratégia játékok vagy RPG-k fejlesztésére is.

A következő az AGEIA™ PhysX®, mely a piac egyik legjobbjává vált a valós idejű fizikai szimulációkat kínáló szoftverek és hardverek közt. Elsőként gyártottak olyan CHIP-et, aminek a feladata csak és kizárólag az ilyen szimulációk számítása volt. Az ilyen fizikai kalkulációk élethű, valódi fizikát kölcsönöznek a játékoknak. A falak úgy törnek, mállanak, mint a valóságban. Minden anyag más-más fizikai tulajdonsággal rendelkezik. A szöveteken, pl. zászlókon meglátszódnak a golyó ütötte nyomok. A víz felszíne élethűen hullámzik, a szél képes felkapni mindent ami az útjába kerül és így tovább.



Legnagyobb konkurenciája a HAVOK®, mely már nem csak fizikai szimulációkat, de AI (mesterséges intelligencia), viselkedési modellek, animáció vezérlést is kínál programcsomagjában.
A PhysX®-el ellátott játékok közül jelenleg a legismertebbek: Batman: Arkham Asylum, Mirror's Edge, Unreal Tournament 3, Gears of War, míg a HAVOK® legnagyobb címei közé az Alan Wake, Dead Space, Fallout 3 vagy épp a Far Cry 2, és az összes HALO rész sorolható.

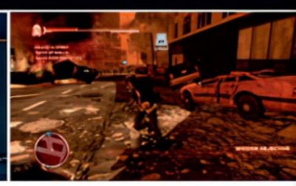
Egy kevésbé ismert middleware szoftvercsomag a DemonWare® cég nevéhez fűződik, mely 2007 óta az Activision® tulajdonában áll. Két szoftverük a DemonWare® State Engine® és a Matchmaking+® a multiplayer játék irányítását látja el. Míg előbbi a szinkronizációért, az utóbbi a profilokért, statisztikákért és természetesen az online játékmódokért felelős. A Call of Duty 2 óta ez a szoftver megtalálható minden platformon a sorozat összes részében. Az Xbox 360-ban a kezdetek óta szerves részét képezi a DEV-KIT-eknek is, így adva a 360 játékok multiplayer részének a lelkét.

Talán a legrégebb óta piacon levő middleware szoftver a Bink Video®, mely mára már több, mint 4500 játékban van jelen. A RAD Game Tools® szoftvere a játékok videó fájljainak tömörítéséért felel, tehát a DivX® formátumhoz hasonlóan egy codec. Kiterjesztése a „.bik”. A legalacsonyabbtól egészen a HD minőségig képes konvertálni bármilyen videót, így könnyedén integrálható akár a Nintendo DS-be vagy Playstation 3-ba is.

Utolsó szoftverünk a Scaleform GFx™, mely egy UI (User Interface) engine, aminek segítségével töredékére csökkenthető a játék menüjének és HUD-jának (Head Up Display) a fejlesztési ideje. Ezen keresztül komplikált programkód nélkül is látványos menük hozhatóak létre. Mára már az Unreal Engine®, mint integrált rendszert tartalmazza. Olyan játékokban láthatjuk működés közben, mint a MAG, Dragon Age: Origins, Prototype, Halo Wars vagy épp a PC-s Crysis.







A teljesség igénye nélkül a következő szoftverek ismertek még ezen a téren: Dolby Digital® az audio területén a GameCODA®-val, a DTS Digital Surround®-dal és a japán CRI Middleware®-rel versenyez. A SpeedTree® valósághű növényzetet, erdőket alkot a játékokban. A SpirOps®, Autodesk Kynapse® az AI vezérlésben ismert. Az EMotion FX® és a Granny® az animációért felel. A GameSpy® és a PC-s Xfire® pedig a DemonWare® konkurenciái.
Ezek lennének tehát azon eszközök, melyek a háttérben meghúzódva, csendben, de nagyon is látványosan és hatékonyan teszik a dolgukat a videojátékokban, hogy mi, játékosok a lehető legjobb élményt kapjuk miközben szórakozunk. Remélem hasznos volt és sok jó dolgot tudtatok most meg kedvenc játékaitok és konzoljaitok működéséről.

nomad

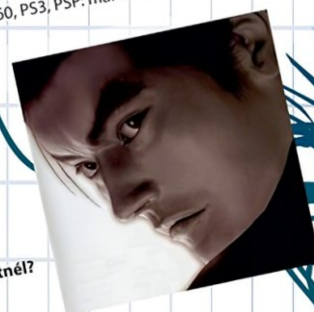
BEMUTATKOZUNK



Név, vagy nicknév?
JediEco
Kedvenc film?
Star Wars 1.-6.
Sulid?
EKF: Komm. (nyomtatott sajtó) – Ped. (gyivi)
Hobbid a játékok mellett?
Írás, minden ami SW-hoz kapcsolható, sajtreszelés.
Hol kezdtél publikálni először?
Főiskolám havilapjában.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Ha én lennék George Lucas!
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Miva'???
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Sorrendben: FF7, MGS1, Ff10, MGS3, DMC1, Kingdom Hearts 1, God of War 2, Shadow of the Colossus, Pong, Space Invaders
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák?
Játéktól függ.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
A '90-es évek elején Atarival és C64-el kezdődött, majd jött a NES (bár, ha emlékeim nem csalnak, kis pisisként az első játékélményem a Pong volt). Utána játéktermek, melyek még tíz forinttal működtek. Kvarcjátékok, Sega Master System II, Gameboy, PC, SNES, sárgakazettás piaci (imádtam), majd PS1, a nagy szerelem. Aztán pedig GB Advance, Ps2, PSP, PS3, ecetera, ecetera…



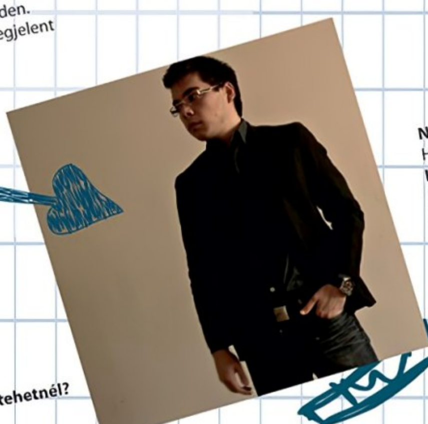
Név vagy nicknév?
Dzsek
Kedvenc film?
Igazság szerint sok van, de a Hét Élet, az Öslakó vagy a Doors film kiemelendő.
Sulid?
Leonardo Média Akadémia, újságírást tanulok.
Hobbid a játékok mellett?
Csillagászat, fotózás.
Hol kezdtél publikálni először?
A KonzolHQ elődjénél, az XboxHQ-n.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Milliomos munkanélküli.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Bízok az intuícióban, még sose hagyott cserben, így nem, sosincs B tervem.
Tíz legkedveltebb játékod s ezek közül mi az örök első?
Super Mario World 2, Resident Evil 3, Final Fantasy IX, Jak & Daxter, Ico, Oblivion, Gears of War, Half Life 2: Orange Box, Fallout 3, Echochrome
Ezek közül ami bennem leginkább él még a mai napig is, az a Final Fantasy IX.
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen/Nem
Egyértelműen igen.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Hároméves koromban kaptam meg az első konzolomat, egy SNES-t, amivel sokat toltam anno, de igazság szerint a PSX-es időszak volt az, ami teljesen elvarázsolt… aztán elindultam a lejtőn, PS2, Xbox 360, PS3, PSP: már nincs megállás!



Név, vagy nicknév?
InGen
Kedvenc film?
Star Wars
Sulid?
Budapesti Kommunikációs Főiskola.
Hobbid a játékok mellett?
Ivás.
Hol kezdtél publikálni először?
Gamekapocs.hu
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Cliff Bleszinski állása.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
A B terv általában az alkohol.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Metal Gear Solid 3, Gran Turismo 3, Gears of War, Shadow of the Colossus, Halo 3, God of War 2, Resident Evil 5, Alan Wake, Knights of the Old Republic, Tekken Tag Tournament
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák? Igen / Nem:
Igen.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Amiga volt, de a játék nevére nem emlékszem. Ugrani is lehetett benne, ez segít? A konzolos korszak a Nintendo 64-gyel kezdődött igazán nálam de teljesen bele voltam zúgva a Dreamcast-be is, főként a Soul Calibur miatt. Aztán persze jöttek a PlayStationök a Metal Gear Soliddal, Gran Turismo-val, Tekkennel meg ezernyi más klasszikussal, és itt tartunk ma.



Név, vagy nicknév?
Gyóni Gábor, Foxhound.
Kedvenc film?
Casino, Szemtől Szemben, Nagymenők, Ponyvaregény, A Ravasz, Az Agy…
Hobbid a játékok mellett?
Filmek, könyvek, internet.
Hol kezdtél publikálni először?
Hardwired fórumok.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Még C is.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Top10 - The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Rockstar Games játékai, Metal Gear Solid széria.
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák?
Ritkán. Leginkább akkor, ha ötletes az elnyerésükhöz szükséges tennivaló.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
Ősrégi Atari 2600 másolattal indult minden. A retro masina után szinte az összes megjelent konzolgép megfordult a kezeim közt.



Név, vagy nicknév?
krugman_
Kedvenc film?
Back To The Future Trilógia.
Sulid?
Ristumeikan Asia Pacific University – Társadalom Tudomány (Japánban), Budapesti Corvinus Egyetem – Nemzetközi Tanulmányok
Hobbid a játékok mellett?
Zenét hallgatni, olvasni, bulizni.
Hol kezdtél publikálni először?
576 Konzol.
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Diplomata.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Remélem nem kell B terv.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
Örök favorit: Super Mario Bros. 3
Top 10: REZ, Ikaruga, Forza, Guitar Hero, DDR, DJ Max Portable, Zelda: The Wind Waker, Lost Odyssey, Tales of Symphonia
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák?
Régen igen, most már nem.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
'89-ben járunk. Édesapám külföldön tanított és valami nagy ajándékkal akart meglepni engem meg az öcsémet. Nem más volt, mint a NES. És ekkor kezdtem meg a videojátékos korszakomat.



Név, vagy nicknév?
Hodján Krisztina, vagy Petúnia.
Kedvenc film?
Inkább a sorozatokért rajongok, momentán a Poirot van műsoron.
Sulid?
UK Vauxhall CAC - Budapest
Hobbid a játékok mellett?
Pasik (főleg két pasi!), cicák, tornázás, bulizás, olvasás, utazás.
Hol kezdtél publikálni először?
Game Master
Mi lenne az álomállásod, ha bármit tehetnél?
Szerkesztő egy divat- vagy wellness magazinnál.
Olyan ember vagy, akinek van B terve?
Ha nincs B terved, lehetnek jobb és rosszabb választásaid.
Tíz legkedvesebb játékod, s ezek közül mi az örök első?
1/ GTA: Vice City, 2/ GTA IV, 3/ Tomb Raider: Anniversary
4/ Tomb Raider IV: The Last Revelation, 5/ PoP: Warrior Within
6/ PoP: The Sands of Time, 7/ PoP: The Two Thrones
8/ Tomb Raider: Chronicles, 9/ Primal, 10/ The Sims Bustin' Out
Motiválnak az Achievementek vagy Trófeák?
Igen, de időhiány miatt a nehezekre nem úszok rá.
Kis előélet, mikor mivel, vagyis mi szippantott be a játékok világába?
A kvarcjátékos őskor után a középiskolai barátnőm Commodore 64-ének köszönhetően ébredtem rá, hogy milyen kiválóan el lehet tölteni az időt ezekkel a játékokkal. Mivel tesóm is ekkoriban jött rá ugyanerre, hamarosan kaptunk karácsonyra egy saját gépet. Pár C64-es év után hosszabb szünet következett, majd kb. tíz éve az első PC megvásárlásával berobbant az életembe a Tomb Raider, mint első, komoly [akkor még számítógépes] játékom. A hobbiban való igazi elmerülésem a PS2 nem sokkal későbbi beszerzésével kezdődött meg.



Vélemények japánról egy japántól



Sok ember szereti megismerni más országok kultúráját. De miért is? Talán a zene, irodalom, ételek, emberek vagy a szokások miatt? Erre mindenki máshogyan válaszolna. Japán tipikusan az az ország, amit a nyugati ember általában furcsállva szemlél. De talán pont ez fogja meg az embereket: a sok furcsaság. Egy teljesen más világ az, amit az ázsiai szigetország nyújt. Más a zene, amit hallgatnak. Más az étel, amit esznek. Más olvasmányokat lapozgatnak. Ez az, amiért a nyugati ember szereti a felkelő nap országának eszenciáját.





Sajnos a legtöbb ember Japánnak csak a rózsaszín, habos-babos oldalát ismeri. Nem minden olyan, mint amit a mangákból és az animékből láthat az ember. Általában ez a bajom a nagy „japán fanokkal”, és a legtöbb irománnyal, ami ebben a témában készül. A miliő, amit Japán képvisel (nagy gazdasági hatalom, stb.) nem úgy jutott a mai szintre, hogy öröm és mosoly kísérte, hanem könnyek és fájdalmas szenvedések árán (háborúk, iparosodási folyamat, stb.). De a népük nem sajnálkozik és nem megkeseredetten él, hanem keményen dolgozik. Az, hogy gazdaságilag is például ott tartanak, ahol, nem maradt „megtorlás” nélkül (az emberek napi munkaideje igen hosszú, így családi életük igazán nincs is, de erre kitérek később).

Ha ez a megkezdett irány kinőné magát egy állandó Konzol Magazin rovattá, akkor az lenne a célom vele, hogy nektek olvasóknak megmutassam Japán egy olyan oldalát, amit az átlagember nem ismerhet meg a legtöbb helyről. Hogyan is működik egy japán család mindennapja, milyen egy nyugati embernek beilleszkedni egy keleti kultúrába, vagy hogy miként szórakoznak a mai fiatalok arrafelé… de ez még a jövő zenéje.

Gondolom, most mindenki azt kérdezi, miért is írom pont én ezt a szegmenst? Szerencsésnek mondhatom magam, mert szüleim munkája miatt kint élhettem, mikor még 5-6-7 éves voltam. Majd mikor a gimnáziumot elvégeztem, kint tanulhattam egyetemen, éveken át. És még egy tény, ami nem elhanyagolható: édesanyám japán.

A legtöbb nyugati ember szeretne Japánban lakni. Meg is értem. Érdekes ott élni. Az „érdekes” alatt azt értem, hogy tényleg teljesen mások az emberek.

Először is azt kell mindenkinek megértenie, hogy a japán ember nagyon kemény szabályok szerint él. Vannak dolgok, amiket be kell tartani annak érdekében, hogy ne nézzék le. Szabályok, amiket talán egy nem keleti ember nem érthet meg. De ott az emberek ebbe integrálódnak bele a születésüktől fogva, olyan szokásokba, amiket a szülőktől és nagyszülőktől láttak.

Mikor az utcákat jártam Japánban, egy ideig rendszeresen elég fura érzés kerített hatalmába, de egy darabig nem is jöttem rá, hogy mi is a gond. Utána rájöttem: nem látok nyugati embert (a nem keleti ember ott olyan, mint a fehér holló). Japánba relatíve kevés turista megy a nagyon magas árak miatt. Maga a repülőjegy is nagyon drága. Emlékszem, mikor vettem egy diákjegyet csak oda, 300.000 forint volt.



Sokan ezt nem tudják megfizetni, és akkor még ugye nem vettük számításba azt, hogy élni is kell kint valamiből. Tehát meg is van az egyik válasz arra, hogy miért van kevés „fehér” ember ott.

Legtöbbször mikor sétáltam a városban, és jött velem szembe egy gaijin (a kifejezést a nem japán emberre mondják; hogy mennyiszer hallottam ezt, mikor bulizni voltam egy klubban – és nem feltétlenül jó értelemben), mindig volt mindkettőnk részéről egy fejbiccentés.

Mert nyugatival találkozni ott elég furcsa érzés. Megtiszteltük egymást. A tisztelet arrafelé nagyon fontos. A legtöbb fehér emberre a japánok azt mondják, hogy „barbár”, mert az alapvető













tiszteletet sem adják meg. De mi is az alapvető tisztelet? Szerintem ezt kultúrája válogatja. Ott még az is gond, ha a zebrán átmész, és nem hajolsz meg legalább minimálisan annak a kocsisnak, mely elengedett (emlékszem, mikor évek után hazajöttem, bennem maradt ez a dolog, és még itt is hajlongtam).

A japán társadalom és annak életstílusa már-már érthetetlen számunkra. Reggel felkel szépen a dolgos ember és elmegy melózni 8-ra. Éli az életét egy nagy multinál és dolgozik a kis kocka irodájában. A csapatszellemet nagyon hirdetik a cégeknél: fontos az, hogy egy kitűzött feladatot ne egy bizonyos ember oldjon meg, hanem egy csoport. A „csoport" fogalma is nagyon fontos itt. Az egyetemi évek alatt a diákok legtöbbje nem tudna integrálódni az órákon semelyik csoporthoz sem, ha nincsen egy közös cél. Ezért vannak külön szakkörök (ez az origami-hajtogatástól az irodalmi csoportig bármi lehet). Ott találnak rá a barátokra. Simán az élet akármilyen átlag szegmenséből nem tudnak ismerkedni. És itt a gond! Ahogy az előbb is mondtam, mikor kikerülnek az egyetemi/főiskolai légkörből, baráti társaságokat már nagyon nehezen létesítenek.

Itt jön képbe a videojáték kultúra. Barátok nélkül az ember egyedül érzi magát. A játék adja meg nekik azt az élményt, amit nem kapnak meg az igazi életben. Sok már-már beteg szoftvert is a kezükbe vesznek (természetesen szexuális tartalmút). Több embertől hallottam már azt a kérdést egyébként, hogy minek fejlesztenek ilyeneket? Ez tiszta gazdaságpolitika. Ha nem lenne kereslet rá, akkor nem is készítenének efféléket. De a tény az, hogy van rá igény. Nem egyszer láttam, hogy az áruházak videojáték emeletén, miközben én mondjuk egy teljesen ártalmatlan programot fogtam a kezemben, hogy kifizessem a kasszánál, addig a legtöbb sorban álló a legújabb hentai (szexuális tartalommal bíró termék) játékot szorongatta. Miért is érdekli őket ez? A választ már az előző sorokban leírtam: az ismerkedés hiánya és annak „nem ismerése". Sok férfi Japánban általában nem képes arra, hogy normális párkapcsolatot létesítsen egy lánnyal. A legtöbb nő, akivel találkoztam kint – és az exeim is ezt mondták – elmesélte, hogy előnyben részesítik a nyugati férfiakat, mert bennük van spiritusz. Feltűnően sok férfi a „monyó" hiányában szenved Japánban, és nem képes megszólítani egy lányt. A nők így tehát a nem túl gyakori, de szerintük annál érdekesebb nyugati férfiakat szeretik. Szóval srácok, ha japán lányra vágytok, akkor irány Japán, és ti lehettek a nagy kaszanovák!

Tehát nem egy olyan ördöngösség azt megérteni, hogy miért is van igény a beteges dolgokra arrafelé.

Most kicsit úgy érzem, hogy csak a negatív dolgokat írtam le az országról. Ugyanakkor sok jó dolgot is adott Japán a modern civilizációnak. Az egyetemi éveim alatt sok impulzus ért engem ott. Mint gémer, számomra nekem igazi Mekka volt! Szerettem azt, hogy ott nem nézik le a játékosokat, hanem erre az egész hobbira úgy tekintenek, mint egy jó dologra. Azért valljuk be srácok: itt ha akárkinek is mondod, hogy konzolozol, általában azt a sablonos dolgot hallod, hogy ez gyerekes dolog. Pedig nem az. A Japánoknál igenis megvan az egy normális társaságban, hogy ha egy összejövetel van, akkor előkerülnek a joystickek és egy kellemeset játszanak. Gyerekek-felnőttek együtt.

Emlékszem mikor kint voltam, karácsonykor apósom a feleségének pl. egy Wii-t vett. Látnotok kellett volna, milyen élvezettel golfoztak vagy éppen teniszeztek estéként! Itt Magyarországon megnézném, mikor jön majd el az idő, amikor a „felnőtt" generáció nagyobb hányada már nem fogja lenézően kezelni a videojátékosokat. Sajnos – vagy nem sajnos – itt nálunk be van/lesz skatulyázva az az ember, aki konzolokkal játszik. Pedig ez nem kéne, hogy így legyen.

A végére csak azt szeretném mondani, hogy remélem, a leírt gondolatok egy nagyobb fókuszt engedtek meglátni számotokra Japánból. A következő részben egy bizonyos konkrét témát szeretnék majd nektek bemutatni, ami nem más lesz, mint a japán családok és a fiatalok élete. Addig is: „Mata ne"!





krugman

Medal of Honor

Június 26-án végre elstartolt a kezdetek kezdetén PS-en indult második világháborús sorozat legújabb tagjának zárt multiplayer béta tesztje, mi pedig nem voltunk restek beszerezni egy aktiváló kulcsot PS3-ra, hogy saját szemünkkel is megtapasztalhassuk az afgán konfliktus savát-borsát. Az Electronic Arts nagy múltú szériáját – a Call of Duty: Modern Warfare nyomdokaiba lépve – immár modern időkbe helyezte át, nemes egyszerűséggel újra Medal of Honor címen.













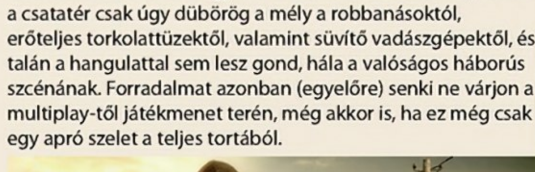


Tekintve, hogy a multiplayer fejlesztői munkálatokat a DICE végezte (még ezen mód motorja is más lesz, mint az egyszemélyes kampányé), már a kezdetektől lehetett sejteni, hogy a CoD mellett erős párhuzamokat fogunk levonni a Bad Company 2-vel is, néhány próbakör után pedig már gyakorlatilag kísértetiessé vált a hasonlóság, ami egyrészről csalódás, másrészről előny a veteránoknak.
Végérvényes következtetéseket persze kár lenne levonni 2 multis térkép alapján, de az biztos, hogy a Kabul fővárosban játszódó romos zártabb pályarészről már első blikkre is lejött nekem, hogy tiszta Modern Warfare, a nyitottabb Helmand völgy pedig némi túlzással egy egyszerűsített Bad Company 2. Előbbinél a betöltéstől kezdve heves, elsőre kissé kaotikus tűzharcokban találtam magam, ami remek alapul szolgált gyakorlásra. A sokat említett rettegett „völgyben" ellenben már egy kicsit többről volt szó. Mission módban a koalíciós erőkkel nyomultunk előre, hogy bevegyük a tálib állásokat, méghozzá egy páncélos ACP-vel az oldalunkon. Turbános barátainkkal pedig gerillaharcot folytatva védekezhettünk, sunyin, lesből, igazi csapatmunkával, ami láthatóan még headset nélkül is egész jól adta magát.

Bármelyik oldalról is legyen szó, 3 osztály közül választhattam, ám én később is megmaradtam az arany középutat nyújtó gépfegyveres Riflemannél, ahol alapfegyverként M-16-ost, muszlim kollégáinknak pedig AK-47-est kínálnak, melyek nyilván az egyenlő feltételek érdekében bírnak (itt) azonos tulajdonságokkal. A neheztüzérségű Special Ops osztály természetesen főleg páncélosok ellen ideális, a Sniper pedig ugye önmagáért beszél. Másodfegyvernek kapunk emellett robbanótölteteket, páncélöklöt, bombákat, és végszükség esetére pisztolyt, valamint közelharchoz kést.

A célzást egész pontosnak találtam, hála a fegyvervisszarúgás (recoil) – nem túl realisztikus – szinte teljes hiányának, de azért nem olyan precíz, mint egy Modern Warfare-ben. Lehet sprintelni és guggolni, ám hasalni és kúszni sajnos nem, valamint kihajolni sincs lehetőségünk, ami sajnos csöppet leegyszerűsíti a gameplay-t, melynek úgy látszik sajátja, hogy akit már tűz alá vettek, általában – hála az erős sebzésnek és a lassú regenerálódásnak – röviddel rá el is patkol. Nyert ügye általában annak van, aki szimplán előbb meglátja a másikat, és „killcam" hiánya miatt sokszor lövésünk sincs honnan jött az áldás. A tapasztaltabbak viszont háríthatnak, pl. halálos fejlövéssel, ráadásul a pontok gyűjtésével magasabb szinten számos hasznos kiegészítőt (pl.: extra tár, extra gránát, red dot scope), valamint idővel jobb fegyvert is megnyithatunk, és itt sem maradtak el a kombókkal szerezhető speciális védekezések/támadások.

Béta verzióról lévén szó, még akadnak bőven bugok. Panaszkodtak lefagyásra is, de jómagam 24 online játékossal is csak csekély belassulást tapasztaltam, azt is inkább találatnál, illetve főleg elhalálozásnál. A grafika néhol elnagyoltnak tűnhet, a karakter-kidolgozás pedig részben gyatra, és az animációk sem mindig az igaziak (lásd sprintek), a kissé játékmodell hatású fegyverekről nem is beszélve. A környezet viszont él, habár nem ritkák a pop-up valamint élsimítási hibák, ellenben a textúrák részletesek, a pályák pedig rombolhatóak. Hibái ellenére audiovizuális tekintetben már most egy 4/5-öt szabnék ki a MoH-ra, hiszen a csatatér csak úgy dübörög a mély a robbanásoktól, erőteljes torkolattüzektől, valamint süvítő vadászgépektől, és talán a hangulattal sem lesz gond, hála a valóságos háborús szcénának. Forradalmat azonban (egyelőre) senki ne várjon a multiplay-től játékmenet terén, még akkor is, ha ez még csak egy apró szelet a teljes tortából.



Krisz

MEDAL OF HONOR

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***EA Games***
Megjelenés: ***2010 október 15.***
Platformok: ***X360, PS3***

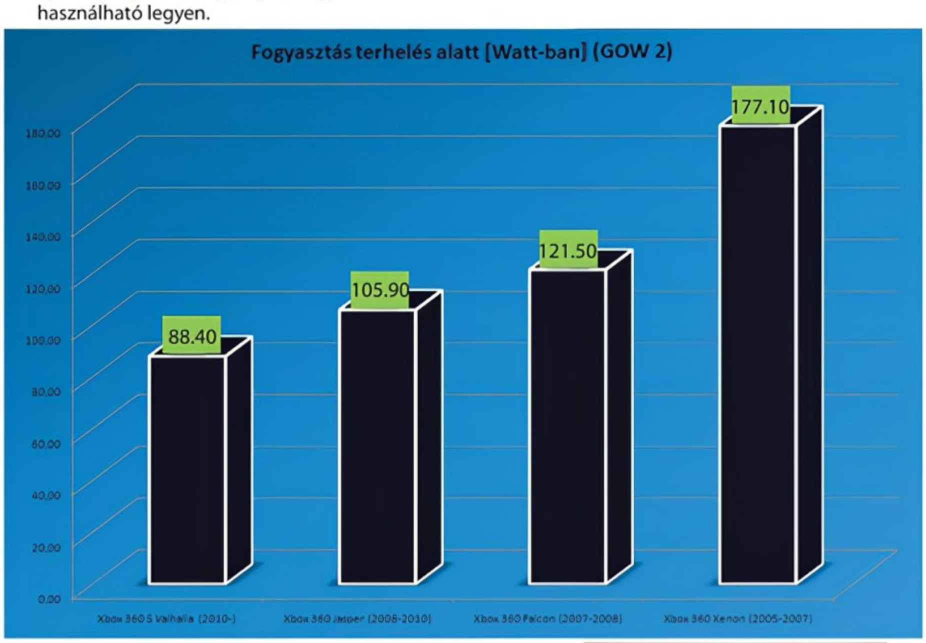
XBOX 360 S

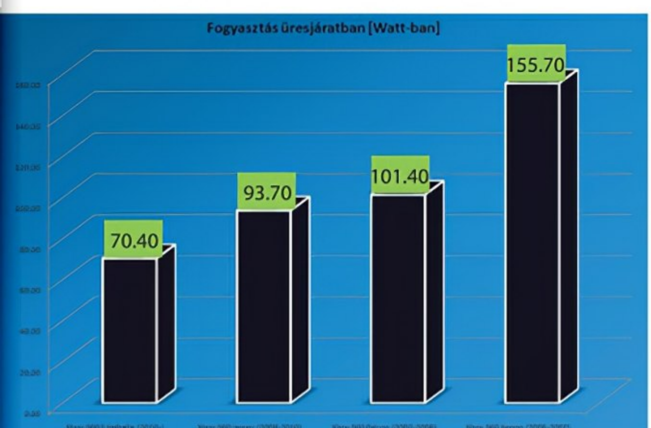


Technológiai útvesztő
2005 karácsonya. Ez az időpont lebeghetett a Microsoft Xbox-ért felelős mérnökei előtt. Tudták, ha labdába akarnak rúgni, nem hogy tudásban kell hozniuk a Sony szintjét, de mindenképp előbb kell megjelentetniük az új gépet, elsőként elhozva a HD-korszakot az otthonokba. Viszont a kezdeti kapkodásnak meg volt az ára: a Xenon/Zephyr kódnéven futó hardver megannyi hiányossággal küzdött – innen is született meg az RRoD legendája. A gép a piacon volt, már ameddig bírta, evégett a hardver belsőleg két revíziót is átélt. Nyílt titokként várható volt, hogy idén a Microsoft megpróbál leszámolni a hibákkal, s kiad egy újratervezett modellt, amely hivatalosan az Xbox 360 S név alatt került ki (vagyis a Slim).

Valhalla: valóban égi palota?
A fényes, fekete műanyag borítás a krómhatású keretekkel ugyanolyan remekül fest, mint az első PlayStation 3-ak esetében, ugyanazon hátulütőkkel: az ujjlenyomatokat jobban rögzíti, mint egy rendőrségi adatbázis, a port meg kifejezetten vonzza magához. Tény, megfelelő anyagú kendővel szépen letisztogatható, de akkor se szerencsés választás. A kezelőgombok érintés-érzékenyek lettek, a szó legszorosabb értelmében: míg anno PS3-nál kellett, hogy némi feszültséget is kapjanak a „gombok" (amennyi az emberi testben is található, no persze azt nem tudom, hogy kapacitív vagy vezetés mérés által tette/teszi-e ezt), itt semleges tárggyal, akár csak rálegyintve is bekapcsol, kiadja a lemezt, szóval hiperérzékeny. A Memory Unit-nak lőttek (akárcsak az előlapcserének), aki eddig azon tárolta mentéseit, játékoskártyáját, tegyen a régi gépébe akármilyen USB Pendrive-ot, hogy azt a 360 által megformázva átvihetőek legyenek az adatok (ehhez szükséges az idei tavaszi dashboard frissítés megléte). Merevlemez tekintetében sincs könnyebb dolgunk: vagy egy adathordozón átcipelgetjük az eddigi anyagainkat, vagy a megfelelő kábel beszerzése által átmásolhatjuk relatíve gyorsabban a tartalmainkat. Be- és kimenetek terén 5 USB port, 1 AUX (a Kinect-nek), 1 az X360 sajátos kompozit/komponens aljzata, 1 HDMI, 1 optikai, valamint egy Ethernet csatlakozó található. Wi-Fi beépítve van, támogatva a 802.11 b/g/n szabványokat.

Méreteit, súlyát tekintve természetesen csökkent: külsőre úgy a 4/5-ére, tömegében cirka fél kilónyit. A dobozban meglapuló tartozékok vegyes képet festenek: a táp továbbra is külső, de legalább már nem egy tégla méreteivel vetekszik, viszont a mellékelt kábelek terén csak kompozit van, vagyis a HD-képhez HDMI, vagy a régi gép komponenst is tudó változata szükséges. A leglényegesebb műszaki szempontokat a mellékelt táblázatok tartalmazzák – saját mérőeszközeink nem voltak hozzá sajnos, az adatokat az anandtech.com-ról szedtük. (Fogyasztást és gyártástechnológiát is tekintve a kisebb érték a jobb!) A számok fényében jogos lehet a Microsoft elvárása, hogy ez a gép végleg száműzi az RRoD-t, s ha nem spóroltak máson sem, egyéb jellegzetes X360 hibákat is. Akiket meg eddig rettentő zúgása is távol tartott a géptől, azoknak kijelenthető, hogy igen csendben teszi a kis gép a dolgát, mintha teljesen más kategóriába lépett volna e téren a 360. Felmerülhet a kérdés, hogy a speciális Kinect-csatlakozó miatt új gép kell-e majd hozzá. Nos, a válasz nem, a Kinect nagyobb áramszükségletét 1 USB port nem tudja ellátni – emiatt az extra port –, de a kamerához mellékelve lesz gyárilag egy kis tápegység is, hogy a korosabb modellekkel is használható legyen.





Gyártástechnológiák:	CPU:	GPU:
Xbox 360 S Valhalla (2010-)	45nm	45nm
Xbox 360 Jasper (2008-2010)	65nm	65nm
Xbox 360 Falcon (2007-2008)	65nm	80nm
Xbox 360 Xenon (2005-2007)	90nm	90nm



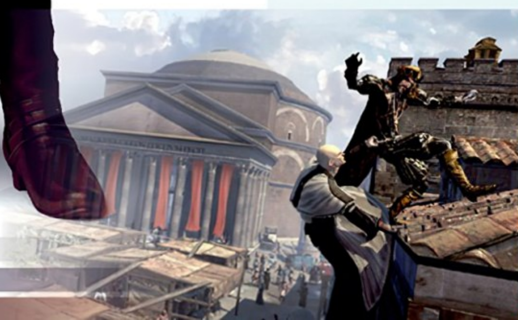
Zárásként: megéri? Nem éri? Szubjektív: ha a Slim pont azokat a hibákat orvosolta, amik zavartak téged, akkor igen, csakúgy, mint azoknak, akik most állnak gépvásárlás előtt. Viszont ha a régebbiek „hibái" nem zavarnak téged, akkor tarts ki mellette, vagy olyat szerezz be, mert biztosra vehető, hogy most olcsóbbak lesznek. Arról nem is beszélve, hogy a Slimre már csak egy év garancia van, viszont a többiekre továbbra is három év (a kiemelt hibákra).

RBaly

Assassin's Creed Brotherhood



Hatalmas kincs az, ha valaki képes tanulni a saját hibájából vagy esetleg hallgat a jól megfogalmazott, ámde építő jellegű kritikákra. A magánemberek esetében ez még csak hagyján, de egy több ezer alkalmazottat foglalkoztató kiadónál valósággal csodaszámba megy, ha egy rosszul sikerült produktumnál kíváncsiak az emberek, jelen esetben az egyszerű gémerek véleményére. A képekre nézvén biztos kitaláltátok már, hogy az Ubisoft egyik újgenerációs brandjéről, az Assassin's Creed-ről beszélek.
Az első rész bejelentésekor mindenki tátott szájjal és a nadrágja alatt egyre terjedő folttal bámulta a fél háztömb méretű vászonra kipakolt prezentációt: atomdurván kinéző főhős, nagyon tuti névvel (Altair), ugrik, szökell, mászik, bérgyilkol, lopakodik, elvegyül. Meg is lett az eredménye, mindenki úgy várta a játékot, mint Steve Jobs az iPhone eladási adatokat. Sajnos valahol félrecsúszott valami, elfogyott a kreativitás félúton, ezért egy félkész alkotás született kiváló alapötlettel és vizualitással, azonban nagyjából 2 óra alatt unalomba fulladó, frusztráló és megalázóan repetitív játékmenettel.
Elérkezett 2009 és vele egy bejelentés a francia kiadótól: javában hegesztik a második részt, méghozzá a játékosok visszajelzései alapján! Állítólag figyelemmel kísértek nagyon sok AC-s fórumot, blogot, hozzászólást, véleményt, hogy egy makulátlan folytatással tudjanak előállni. Ti elhittétek? Mert én megmondom őszintén, hogy nem. Túl élénk volt még bennem a készítők felmenőinek hetedíziglen való kiátkozása, fennhangon kajabáltam hogy engem még egyszer nem vesznek hülyére, és a hamu is nehezen jött ki a hajamból, amit a fejemre szórtam az Ubisoft nevű átok ellen. Irgalmatlan nagyot tévedtem.
Ugyanis sikerült minden egyes apró és nem apró hibát kijavítani. A helyszín és a főhős változott: a hangzatos nevű Ezio Auditore da Firenze kapta a főszerepet hogy az olasz csizmában randalírozhasson általunk. Új lehetőségek tucatjai kerültek beépítésre: a küldetések felépítése egy teljes ráncfelvarráson esett át, száműzték az ismétlődő elemeket. Vagy említhetném a pénz bevezetését: agyő regenerálódás, hello életet visszatöltő fiolák! Kardok, vértek, ruhák, festmények- vehettünk mindent, amire épp költeni szerettünk volna. Nagybátyánk villájának felvirágoztatásáról már nem is beszélek (ennek fontos szerepe lesz a későbbiekben).
Aki játszott vele, tudja, hogy még csak a töredékét soroltam fel az újdonságoknak, azonban a karakterszám sajnos véges, így rá is térnék kedvcsinálónk fő tárgyára, az Assassin's Creed: Brotherhood-ra!
A második rész világméretű sikerei után teljesen nyilvánvaló volt, hogy érkezni fog a folytatás. Ahogy beregisztráltatták a fenti címet, mindenki egyből erre gondolt, ám Ubiék kijelentették, hogy ez csak egy újabb DLC lesz. A dolog kezdett egy kissé rókabőr jelleget ölteni, ugyanis az első két kiegészítővel nem volt maradéktalanul elégedett a publikum. Ahogy azonban kezdtek napvilágra kerülni az információk, úgy oszlottak el a ráncok az aggódó arcokon: a kiadó egyszerre öt részlegét állította rá a projektre (Ubisoft Montreal, Singapore, Québec City, Bucharest és Annecy- ők készítették a Splinter Cell: Chaos Theory mulitját) így lehetett érezni, hogy ez egy picit nagyobb szabású dolog lesz. A legörvendetesebb hírek azonban még hátravannak: kapunk egy új várost, Rómát, jó 15 órányi egyszemélyes kalandot és egy komplett multiplayer szegmenst. Valószínűleg rájöttek, hogy ez így egy kicsit durva lenne sima kiegészítőként, így végül a lemezes verzió kiadása mellett döntöttek a mahagóniból készült tervezőasztal felett. Vizsgáljuk meg egy kicsit bővebben is a korong tartalmát.
A single player sztori ott folytatódik, ahol az AC 2 véget ért. Ezio épp előző kalandjainak megpróbáltatásait piheni ki, amikor teljesen váratlanul támadás éri a Villa Auditorét. Az agresszor nem más, mint Rodrigo Borgia fia, Cesare, aki azzal a szándékkal érkezik, hogy elpusztít mindenkit. Hősünk szembeszáll a hódító sereggel, életre keltvén a birtok védelmi mechanizmusait, mint például az ostromlott falak tetején gubbasztó ágyúkat. Rögtön az elején láthatjuk, hogy sokat finomítottak a lovagláson, illetve már városokban is használhatjuk majd a négylábú jószágot: ellenfeleink letaposására, villámgyors menekülésekre kifejezetten előnyös lesz. Kaptunk egy új támadási elemet is, amivel még dinamikusabban tudjuk aprítani az életünkre törőket. Minden igyekezetünk ellenére sem sikerül feltartani a támadókat, elkapják és ki is végzik Mario bácsikánkat, mi pedig több lőtt sebből vérezvén











lezuhanunk a háztetőkről.
4 évvel később vesszük fel a sztori fonalát, Rómában. Mi más is lehetne a feladat, mint vérbosszút állni sérelmeinkért. Itt tapasztalhatjuk meg először a harc egy újabb elemét: a minket kísérő fejvadászok egy intésünkre képesek tűpárnává változtatni bárkit, illetve ha a közelharc nagyon eldurvulna, azonnal a segítségünkre sietnek. Szerencsére nem csak egy csürhéről van szó, ők is kapnak tapasztalati pontot a harcok végeztével, fejlődnek, sőt, hozzánk hasonlóan még akár Nagymesterekké is válhatnak! A bejárható terület, mint ahogy fentebb említettem, a fővárosra korlátozódik, ami azonban még így is négyszer nagyobb, mint Firenze, így unatkozni egy darabig biztos nem fogunk. Természetesen kapunk újabb fegyvereket is, sőt, még mérgezett nyilakat is fogunk tudni használni.

Visszatér a repülő alkalmatosság is egy kicsit fejlettebb formában, ráadásul még ejtőernyőzni is fogunk! Nézzük a második nagy szegmenst, a multiplayert. Itt gyakorlatilag egy külön sztorit élhetünk át, amely az „Eközben az Abstergo Vállalatban" alcímet kapta. Az időközben megszökött Desmond helyére keresik az utódot, így gyakorlatilag minden játékos egy újabb tesztalanyt fog megszemélyesíteni. Természetesen a két szembenálló frakció, a Templomosok és a Bérgyilkosok közül választhatunk magunknak karaktert.
Eddig egyetlen játékmódról lebbentették fel a fátylat, ez pedig a Wanted. Ennek lényege, hogy a gép kijelöl számunkra egy célpontot az ellenséges csapatból, akit likvidálnunk kell. A csavar azonban az, hogy a célpontunknak is van egy célpontja, sőt, mi is üldözöttek vagyunk menet közben, így egy érdekes macska-egér harc alakul ki a választott helyszínen. A főváros éli mindennapi életét, így az egyszemélyes kampányban bemutatott összes technika bevethető lesz itt is. Minél szebben és észrevétlenebbül gyilkolunk, annál több tapasztalati pont jár majd érte természetesen. Kíváncsian várjuk a többi módozatot, egy tdm-ben például elég nagy ráció van ha jobban belegondolunk. Nem kicsit lenne hangulatos Róma egyik főterét temetővé és háborús zónává változtatni… Amint láthatjuk, tartalommal és új ötletekből nem volt hiány. A multiplayer beépítése örvendetes dolog, a szingli bővítése pedig hab a tortán! Pontos árral még nem tudok szolgálni, de minden Assassin's Creed rajongó jegyezze fel a következő dátumot, majd egy tőrrel szegezze a hűtőhöz: november 19!









Hpeti

ASSASSIN`S CREED BROTHERHOOD

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Megjelenés: ***2010 november 19.***
Platformok: ***X360, PS3***



Kedvcsináló pályakezdő gengsztereknek.

Akármilyen hír merül fel az internet bugyraiból a méltán híres Mafia folytatásának kapcsán, szinte mindig összefutok olyan hozzászólásokkal, melyekről tökéletesen árulkodik, hogy milyen hisztérikus várakozás is előzi meg a 2K Czech fejlesztőstúdió gondozásában készülő produktumot – de mindnyájan tudjuk, hogy megéri várni. Nyár végén magunkra ölthetjük végre a gengszter-uniformist, addig is azonban – enyhítve sokak szenvedésén – elhintek néhány vízcseppet az infókra szomjazóknak itt, a Konzol Magazin hasábjain.

Jó kiállással rendelkező, megbízható maffiózó vagyok



Időutazunk: az első rész '30-as évei után ezúttal az 1945-55 közötti időszakban találjuk magunkat. Főhősünk, Vito Scaletta azon szerencsés emberek közé tartozik, akik túlélték a háborút, ám a jól megérdemelt pihenés elmarad: az időközben velejéig romlott, korrupt városban gyakorlatilag lehetetlenné válik a megélhetés… pontosabban, ami a legális módon történő fajtáját illeti. Milyen egyéb lehetséges opció marad? Gondolom kitaláltad már: pénzhez jutni bármilyen módon, legyen az rablás, erőszak, vagy gyilkosság – ergo minden játszik, ami kimeríti egy maffia-tag munkakörét. Emberünk elsősorban abban különbözik az első rész főhősétől, hogy míg a szimpla taxisofőr, Tommy Angelo akaratán kívül sodródott a bűnszervezethez, addig Vito tudatosan választotta „karrierjét". Persze nem csak úgy magától kezdi el űzni az ipart: nagy segítségére lesz egy Joe Barbaro nevezetű egyén, akivel háborús évei előtt jó kapcsolatot ápolt. Kis iszogatás, majd egymásra borulást követően, az időközben tekintélyes mennyiségű summát zsebre vágó barátunk beledob minket a mélyvízbe: kezdetben szokás szerint csak apróságokat kell teljesítenünk, a küldetések súlya azonban később folyamatosan nő, és ezzel együtt a cselekmény is (amely állítólag kétszer olyan hosszúra nyúlt, mint az első epizódé) kibontakozik szép lassan. A fejlesztők összesen 2 órányi átvezetőt, valamint többféle befejezést ígérnek, biztosítva ezzel, hogy a játék sztorija ezúttal is nagy szerepet kapjon – a Mafiának elvégre mindig is ez volt az egyik legerősebb eleme. A hétszáz oldalas forgatókönyvnek egyébként ugyanaz a Daniel Vávra nevű úriember a szerzője, aki már az első rész történetéért is felelt annak idején.

„Welcome to the jungle"

Virtuális játszóterünk a New York utcáiból ihletet merítő fantáziaváros, a '40-es és '50-es évek hangulatát tökéletesen reprodukáló Empire Bay lesz. Területe az első rész helyszínének közel kétszerese, ez úgy nagyjából tíz négyzetmérföldet jelent. A 2K Czech srácai rengeteg apróséggal igyekeznek minél életszerűbben visszaadni egy valódi város hangulatát: a nappal folyamatosan, este már kevésbé nyüzsgő, boltokkal és szórakozóhelyekkel gazdagon megtűzdelt belvárosi részeken kívül találni fogunk szegényebb negyedeket is (összesen húsz különböző kerület lesz). Utóbbiban természetesen nem fogjuk fellelni az aktuális csúcsmodell járgányt, de éppen ugyanígy, egy módos kávézóban sem akadunk majd pór öltözékű emberekre. A metropolisz adottságait szinte maximálisan kihasználhatjuk: bármikor szállhatunk tömegközlekedési eszközökre (pl. taxi, busz, villamos, metró – ezek egyébként olykor sokkal gyorsabb haladást biztosítanak, mintha autóval mennénk), vagy térhetünk be kisebb éttermekbe, bárokba,







ahol ehetünk, ihatunk, feltöltve ezzel az életerőnket. Rengeteg, különböző területekre szakosodott boltokat is felkereshetünk majd vásárlás céljából. Empire Bay a szemünk láttára fog változni: a shopok nyitnak, bezárnak, az emberek pedig kelnek, fekszenek, szórakozni járnak, tehát mindenki éli a maga kis önálló életét. Környezetünkkel együtt az időjárás is variálódik majd, és ez – azon kívül, hogy gazdagítja a látványt – a játékmenetben is fontos szerephez jut. Télen például sokkal csúszósabbá válnak az utak, ezáltal egy-egy kanyarnál jobban oda kell figyelnünk, ha nem akarunk egy szerencsétlen autóbaleset következtében odakozmálni az ülésre.
Nem minden esemény fog az utcán zajlani: nagyon sokszor leszünk majd épületekben, épp ezért a belső helyszínek is aprólékos kidolgozottságban részesültek. Környezetünk rombolható lesz attól függően, hogy milyen erős tűzerővel rendelkezünk: míg pisztollyal kisebb, addig egy shotgunnal már jóval nagyobb darabokat téphetünk ki a falból! A rendkívül szépen és részletesen lemodellezett város egészét bárhonnan beláthatjuk majd: minderről az Illusion Engine névre keresztelt grafikus motor gondoskodik.

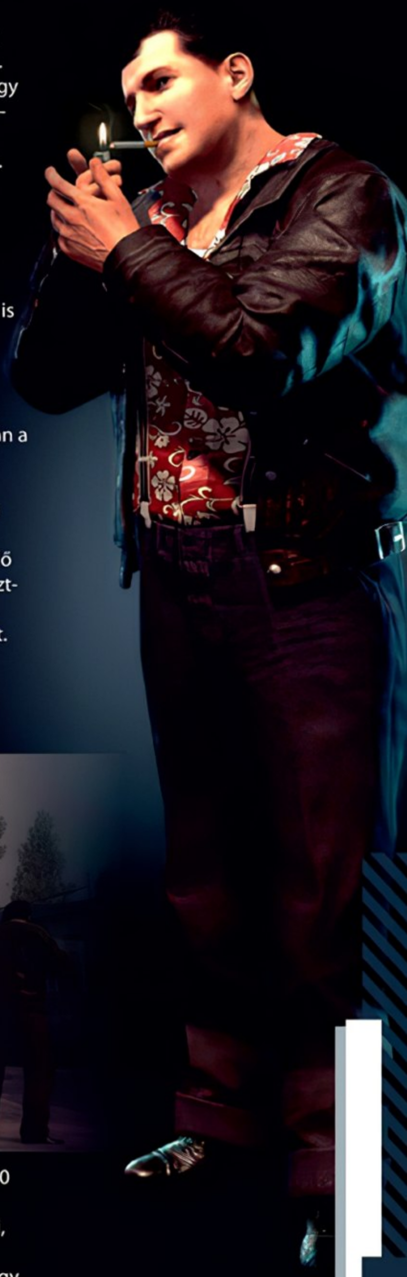
Dudálj nyugodtan, épp tárat cserélek

A hátramaradó részben a tényleges játékmenetről szeretnék írni, mely téren annyi újdonság akad majd, hogy valószínűleg nem is fogok tudni mindenre kitérni. Fő- és mellékküldetéseink – utóbbiból rengeteg lesz! – döntő hányadát merényletek, rablások, valamint a riválís családok elleni támadások teszik ki. Mindezt igyekeznek autós és



lövöldözős részek jól kiegyensúlyozott egyvelegével a lehető legizgalmasabban tálalni a fejlesztők. A missziók során elkövetett cselekedeteinknek mindig nyoma marad, ezekről a rádióban, illetve az újságokban előszeretettel számolnak majd be. Minden TPS nézetben zajlik, de ezt már csak azoknak mondom, akik idáig esetleg egy másik bolygón voltak.

A magunkkal hordozható második világháborús fegyverek száma természetesen korlátozott, de egyes ruhák (ugyanis ezeket is cserélgethetjük) viseletével többet is képesek vagyunk elrakni. Hihetetlenül jópofa dolognak ígérkezik, hogy szerezhetünk fegyvertartási engedélyt, amit bármikor felmutathatunk a fakabátoknak, ha az utcán pisztollyal rohangálva észrevesznek minket (emlékeim szerint ilyesmivel még nem próbálkozott egyetlen játék sem). Amennyiben nem rendelkezünk ilyen papírral, még mindig kihúzhatjuk magunkat a csávából azzal, hogy pénzzel megkenjük őket. Az ólomszórás jó dolog, viszont bármikor előfordulhat, hogy kifogyunk a lőszerből, ilyenkor – hacsak nem menekülünk– bunyóznunk kell. A harcrendszer rendkívül egyszerűnek ígérkezik, ugyanakkor látványos lesz, sokféle lehetőséggel. Természetesen a manapság oly divatos fedezékhasználat sem maradhatott ki a játékból.



Vessünk még a végén egy pillantást az autókra is! Durván ötven különböző típusú, a korszakhoz teljesen hű modell volánja mögé ülhetünk majd be. Ezekhez többféleképpen is hozzájuthatunk: maradhatunk az egyszerű ablakbetörős műveletnél, de akár szép csendben is feltörhetjük a zárat, némi minijáték keretein belül. Annak idején unikumnak számított az első részben, hogy folyamatosan figyelnünk kellett az üzemanyagra, ha nem akartunk egy üldözés során a rendőrök kezére kerülni. Ezt szerencsére nem veszik ki a folytatásból, sőt, egy csomó új funkcióval bővül az autós szegmens. Állítólag maximálisan interakcióba léphetünk a járművekkel: olyan apróságokkal is lehet majd szöszölni, mint például az ablakok fel- és lehúzása, index és ablaktörlő bekapcsolása, sőt, még a csomagtartóba is pakolhatunk ezt-azt. A megfelelő helyeken más színűre pingálhatjuk járgányunkat, vagy lecserélhetjük a kerekeket, rendszámot. Utóbbi azért is lesz nagyon fontos, mert körözésünk ideje alatt a rend éber őrei előszeretettel jegyzik meg négykerekűnk azonosítóját, ezáltal könnyedén hűvösre kerülhetünk.



Ha minden egyes apróságról mesélni akarnék, melyek 2010 legjobban várt játékai közé emelik a Mafia II-t, talán nyolc oldal sem lenne elég, de nem is kell mindent itt kitárgyalni, hiszen ez csupán előétel a nagy lakoma előtt. Addig is készüljetek, hiszen hamarosan –amennyiben a Jóisten is úgy akarja, augusztus 27-én – kezünkbe vehetjük végre a forgótáras Thompsont.

Duke



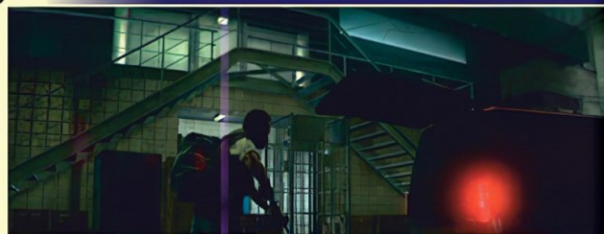


MAFIA II

Kiadó: ***2k Games***
Fejlesztő: ***2k Czech***
Megjelenés: ***2010 augusztus 27.***
Platformok: ***X360, PS3***



KANE & LYNCH 2 DOG DAYS 伏天





Livin' la Vida Loca

A 2007-es Kane & Lynch egy igazi nagy zsivány volt a maga videojátékos módján: ennek megfelelően alakult a fogadtatása mind a szaksajtó, mind pedig a játékosok köreiben is. Akadtak, akik kígyót-békát kiáltottak az IO Interactive üdvöskéjére, mások pedig az egekig magasztalták a programot, szemet hunyva annak hiányosságai felett. A 2007-es év egyik nagy botrányát is a dán fejlesztők termékének köszönhettük: miután az egyik internetes portál a hízelgőnek legkevésbé sem nevezhető 6 pontos ítélettel fejezte ki nemtetszését a játék irányába, az ominózus írást elkövető szerkesztő az akkortájt a site-ba nem kevés pénzt invesztáló Eidos nyomására csomagolni kényszerült. Állítólag. Merthogy az igazság máig sem derült ki, a kiadó és az érintett weboldal mindent tagadnak, de mint azt a közhelyszótár 42. oldalára lapozva olvashatjuk: nem zörög a haraszt, ha nem fújja a szél…
Ilyen előzmények után kezdődött meg a második rész fejlesztése: a megjelenés már a nyakunkon van – az eddig tapasztaltak alapján pedig minden okunk megvan a bizakodásra, a két zsoldos második inkarnációja nagy adag mókával kecsegteti a zsáner adrenalin függő szerelmeseit. Ebben a játékban a ráérős tötyörészés és a dolce far niente nem játszik, nonstop akció és eszeveszett rohanás vár ránk.

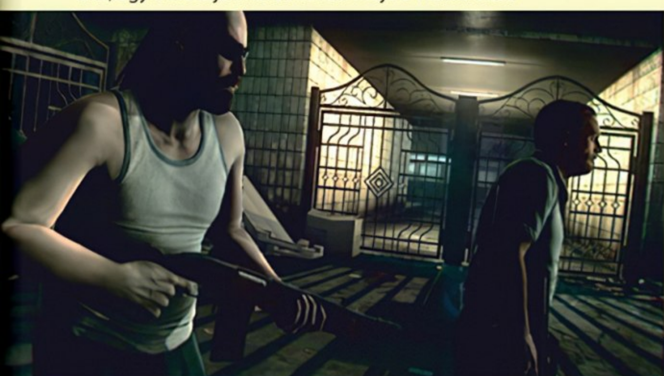
Tabula rasa

A történet évekkel az első rész eseményei után folytatódik. A kedves hobó kinézettel megáldott pszichopata Lynch Sanghajban telepedett le, és lelt új játszópajtásokra egy helyi bűnszövetkezet képében, míg állandó jellegű tettestársa, Kane lányával kezdett új életet. Amikor azonban Lynch egy rutinmunkának tűnő megbízással fordul a gondos családapa szerepében tetszelgő mészároshoz, az a könnyű pénz reményében igent bólint az ajánlatra – Sanghaj vigyázz! A két zsoldos a népességszabályozásnak még a kínai berkekben sem elfogadott módját választva fog elszántan törtetni célja felé (ejtsd: keresztüllövi magát a városon).
Az első és talán egyik legszembetűnőbb különbség az első részhez képest a központi karakter személyében rejtőzik: míg a Dead Menben a megfontoltabb, taktikusabb Kane-t irányíthattuk, ezúttal a hirtelen dühkitöréseiről hírhedt Lynch-re esett a választás. Maga a játékmenet is ennek megfelelően fog alakulni: gyanítom, nem egy emlékezetes jelenet vár ránk, ami annak a bizonyos gyógyszernek az elgurulásából fog fakadni. Természetesen ezúttal is lehetőségünk lesz egy cimboránkkal vállvetve végigküzdenünk magunkat a kínai városon, ám fontos változás az előző részhez képest, hogy immáron nemcsak osztott képernyőn offline, hanem a világhálón keresztül is elérhető lesz ez az opció. Az újításoknak ezzel azonban korántsem sincs végük: harmadik szemszögből zajló lövöldéről lévén szó a kamera természetesen avatarunk mögött helyezkedik el, de a fejlesztők gondoltak egy merészet, és a különféle YouTube videókból ihletet merítve az egész Bear Grylls stábot hősünk mögé rendelték kézikamerástul-mindenestül, rátéve még egy lapáttal az amúgy is hihetetlenül pörgős akcióra. Az egész a Crank filmekben használt megoldásra emlékeztet, patakokban folyik az adrenalin a képernyőről (jó hír a tengeribeteg játékosoknak: a teljes verzióban elvileg lehetőségünk lesz a kamera rázkódását kikapcsolni). S bár technológiailag valószínűleg nem a Kane & Lynch 2 lesz a legszebb játék a piacon, a látvány hangulata és stílusa bőkezűen kompenzál majd.





Gyakorta elhangzó kritika volt az első rész kapcsán az idegesítően béna automatikus fedezékrendszer – a második részben ez ment is a kukába, karakterünk ezúttal gombnyomásra fog a tereptárgyak mögé behúzódni, algoritmusok helyett mi döntjük majd el, hogy mikor és hova szeretnénk bebújni. Nem véletlenül került polírozásra ez a része a játéknak, a Dog Days-ben a túlélés kulcsa a sarokról-sarokra való haladás lesz, a nyílt terepen ellenségeink másodpercek alatt átlőnek minket a túlvilágra. Rosszakaróink mesterséges intelligenciája teszi a dolgát rendesen, de túlzottan fifikás észjárásra senki se számítson, inkább a mennyiségük okoz majd gondot – úgy vélem, hogy egy ilyen jellegű játéknál pont jól van ez így, az ellenünk küldött emberseregeknek köszönhetően egy perc nyugtunk sem lesz, egyik akciójelenetet követi majd a másik. Ezt a



folyamatosságot hivatott erősíteni a töltések során alkalmazott megoldás is: az élet addig sem áll meg, amíg a masinánk beolvassa az adott szakaszt – ezen idő alatt a történet előremozdítására hivatott dialógusok gondoskodnak a klasszikus értelemben vett holtidő kiküszöböléséről.

Egy magára valamit is adó shooterhez a fegyverek széles tárháza is dukál: pisztolyok, gépkarabélyok, gépfegyverek, sörétesek, valamint mesterlövész puskák fogják segíteni előrehaladásunkat. Egyszerre két fegyver lehet majd nálunk, és a mordályok változatos kezelésének köszönhetően mindenki megtalálhatja majd a számára tökéletes kombinációt. A különféle elhajítható gázpalackok és tűzoltó készülékek, valamint a pusztítható környezet tovább színesítik majd a tűzharcokat: nagy móka az életünkre törő katonák közé hajítani a propángáz palackot, hogy a szerencsésebbek rögvest apró-cseprő cafatkákra robbanjanak, a kevésbé szerencsések pedig a lángokban leljék kínhalálukat fülsüketítő agonizálás közepette.



Variációk egy témára

A Kane & Lynch 2 multijában négyféle játékmódban lesz lehetőségünk bebizonyítani, hogy mi vagyunk a legjobbak, legrátermettebbek és legrafináltabbak.

Visszatér az első részből a Fragile Alliance névre keresztelt csatározás: az első körben mindenki a bankrablók oldalán kezd, ha viszont el találunk halálozni e nemes tevékenység során – itt jön a csavar –, a rendfenntartó erők oldalán születünk újra, feladatunk pedig a banditák megállítása lesz. Amennyiben ez nem sikerülne, a rablók által zsákmányolt pénz szétosztásra kerül a túlélők között – itt jön a duplacsavar –, ha nagyobb szeletet szeretnénk magunknak hasítani a tortából, csapattársainkat jóízűen hátba lőhetjük a busásabb jutalom reményében.

Amennyiben az Arcade Mode-ra esne a választásunk, egy a Gears of War „Horde" módjához hasonló, egyre inkább nehezedő henteldére lehet számítani.

A harmadik variáció – mely talán a legizgalmasabb – az Undercover Cop, ami gyakorlatilag a Fragile Alliance-t takarja azzal az apró, ámbátor lényeges eltéréssel, hogy a bankrablók oldalán egy beépített ügynök hivatott megtizedelni a gazemberek sorait, miközben próbálja elkerülni a lebukást és az azzal járó kínos és fájdalmas retorziót.

Az utolsó játékmód egy amolyan Team Deathmatch variáns: négy bankrabló áll szemben négy rendőrrel, a feladat itt is a bankban őrzött készpénzek eltulajdonítása/ennek megakadályozása lesz.





A fentiekből látható tehát, hogy a Kane & Lynch folytatására érdemes lesz odafigyelni. Az IO Interactive hallgatott a különböző visszajelzésekre, az első rész hibáiból tanulva, azokat kiküszöbölve egy minden tekintetben jobb folytatással örvendeztet meg minket. A játék várhatóan augusztus 20-án jelenik meg Xboxra, PS3-ra, valamint PC-re, és egy különböző letölthető extrákat tartalmazó limitált változatban is kapható lesz egy-két Mátyás királlyal drágábban. Világ pszichopatái, egyesüljetek!

HTB

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

Kiadó: ***EIDOS Interactive***
Fejlesztő: ***IO Interactive***
Megjelenés: ***2010 augusztus 20.***
Platformok: ***X360, PS3***

GYŰJTŐI KIADÁSOK

Manapság a gyűjtői kiadások fénykorát éljük. Szinte minden nagyobb címből piacra dobnak egy – vagy több – limitált darabszámú speciális változatot, melybe az eredeti játékon kívül rengeteg extra cuccot is pakolnak a készítők – a relikviavadász beállítottságú gamerek legnagyobb örömére.
Persze ez nem mindig volt így. Az első igazán komoly, Limited Edition titulussal ellátott anyag az 1999-ben napvilágot látott PlayStationös Final Fantasy VIII volt, ami akkori felhozatalával a csúcsok csúcsának számított. Méretes, ugyanakkor stílusos, letisztult dobozának belsejéből egy óriás posztert, egy eredeti PlayStation memóriakártyát és hozzá tartozó matricákat, egy pólót, valamint magát a játékot emelhettük ki. Lássuk alant a Konzol Magazin szubjektív top tízes listáját a legjobb kiadásokról.

10 FFXIII Limited Collector's Edition

Jelenlegi ára: 10-20.000 Ft

A JRPG alapokat lefektető, mai napig rendkívüli népszerűségnek örvendő franchise legújabb epizódjából is készült limitált példányszámú gyűjtői változat, melybe a hagyományoknak megfelelően olyan sok exkluzív anyagot tömtek, amennyit csak lehetett. A játék mellett találunk egy zenei szelekciót a neves Masashi Hamauzu műveiből, egy „The world of Final Fantasy" névre keresztelt keménykötésű, 56 oldalas artwork könyvet, két darab 'Brand of the l'Cie' matricát, valamint három kártyát, melyen a fő karakterek láthatók – stílszerű, művészi beállításban.



9 Heavy Rain Special Edition

Jelenlegi ára: 30-70.000 Ft

Vannak gyűjtői verziók, melyek tekintélyt parancsoló küllemükkel, impozáns tartalmukkal, vagy félelmetes mennyiségű letölthető extráikkal vonják magukra a figyelmet, és akadnak olyanok, melyek mástól különlegesek. Ebbe a csoportba tartozik a Heavy Rain Special Edition, ami leginkább szerény példányszámának köszönheti rendkívüli sikerét – valamint alacsonynak nem nevezhető árcímkéjét. A domború esőcseppekkel áztatott borító alatt a játékot, egy kihajtható artbook-ot, és egy 3 bónusz cuccot érő kupont találhatunk.



8 Alan Wake Limited Collector's Edition

Jelenlegi ára: 10-15.000 Ft

A közelmúlt egyik legaddiktívabb alkotása is megkapta a maga kis különleges kiadását, melynek igazi érdekessége az az Alan Wake files nevű kemény kötésű, 144 oldalas könyv, amiben rengeteg (valóban) hasznos és érdekes információ mellett, Wake korábban kiadott regényeiből is olvashatunk részleteket. Ezen, valamint a misztikus thriller játékon túl a csomagból még egy hivatalos sondtrack-et és egy „hogyan készült" DVD-t is kicsúsztathatunk.



7 Splinter Cell Conviction Limited Edition

Jelenlegi ára: 10-15.000 Ft

Az igényesen kidolgozott, átlátszó csomagolás mögött megbújó óriási (17 cm-es) Sam Fisher figurával érkező limitált kiadás nem csak ránézésre kellemes, de tartalmában is meggyőző. Noha a fémtokba passzintott játékon és sondtrack-en kívül nincs más kézzel fogható jóság a pakkban, a grátisz kódoknak köszönhetően további hasznos holmikat tölthetünk le az Xbox LIVE rendszerről, melyek segítségével Sam barátunkat igazi hardcore kommandóssá változtathatjuk!



6 BioShock Limited Edition

Jelenlegi ára: 50-60.000 Ft

Érdekesség, hogy eredetileg a 2K Games nem tervezett semmiféle extra kiadású BioShock-ot, de a rajongók agresszív nyomására mégis fontolóra vették a dolgot. Szavazást írtak ki, melyre hihetetlen rövid idő leforgása alatt a szükségesnél négyszer több voks érkezett, így beadták a derekukat és elkészítették a fanok által megszavazott tartalmakkal ellátott gyűjtői változatot. Tekintve, hogy nem sok darabot gyártottak a Big Daddy figurát, Making of DVD-t, zenei CD-t és magát a (fémtokos) BioShock-ot magában foglaló díszdobozos Limited Edition-ből, a mai napig ez az egyik legnehezebben beszerezhető játékos ereklye.



5 Assassin's Creed 2 Black Edition

Jelenlegi ára: 20-50.000 Ft

Köszönhetően a Ubisoft jó szokásának – hogy szinte minden játékából készít gyűjtőknek szánt változatot –, az Assassin's Creed 2 is gazdagodott két igen meggyőző különleges kiadással (White, Black – utóbbi csak európai régióban jelent meg), melyek közül a komolyabb tételeket a Black Edition rejti magában. A doboz tartalmaz egy Ezio akciófigurát, egy 64 oldalas bőrhatású artwork könyvecskét, három bónusz küldetést, magát a játékot és annak audio CD-jét.



4 Batman: Arkham Asylum Collector's Edition

Jelenlegi ára: 10-15.000 Ft

A tavalyi év egyik legsikeresebb (minden idők legjobb szuperhősös) akciójátékából is készült limitált kiadás, ami első ránézésre leginkább egyediségével hívja fel a figyelmet. Markáns, batarang formájával, tekintélyt parancsoló méreteivel azt sugallja, a nem mindennapi külső komoly belsőt takar – és ez teljes mértékben így is van: a játék mellett megbújik egy Behind the Scenes DVD, egy 48 oldalas bőrkötésű „Arkham Doctor Journail" kézikönyv, egy 35 centiméteres batarang, valamint egy exkluzív „Challenge map" letöltő kód.



3 Halo 3 Legendary Edition

Jelenlegi ára: 10-20.000 Ft

Az Xbox 360 eddigi történetének legsikeresebb játéka, a Halo 3 is rendelkezik többféle különleges kiadással, melyek közül a Legendary Edition a legdurvább cucc. Érdekessége az a Master Chief sisak replika, aminek belsejében a játékot és a mellékelt bónusz Essential lemezeket is tárolhatjuk egy erre alkalmas vertikális tartóban. A kicsinek még jóindulattal sem titulálható míves csomag további részét képezi egy művészeti könyvecske (Bestiarium), valamint egy kihajtható, egész alakos Master Chief poszter.



2 Call of Duty Modern Warfare 2 Prestige Edition

Jelenlegi ára: 30-40.000 Ft

Az éjjellátóval felvértezett Modern Warfare 2 Prestige Edition Bobby Kotick, az Activision elnöke szerint a kőkemény fanatikusoknak készült. Meglehetősen borsos árcímkéje ellenére pár hét leforgása alatt az összes példányt elkapkodták szerte a világon, ezért aki mostanában tervezi a fémdobozos, Infinity Ward-os kiskönyvvel ellátott, Classic COD letöltő kódot is magába foglaló kiadás beszerzését, annak elég mélyen a zsebébe kell nyúlnia.



1 God of War 3 Ultimate Trilogy Edition

Jelenlegi ára: 35-60.000 Ft

2010 márciusában a SCE Studios Santa Monica piacra dobta azt, amit a speciális kiadások Non plus ultrájának is aposztrofálhatunk. A God of War Ultimate Trilogy Edition névre keresztelt gyönyörűség a mai napig unikumnak számít, ugyanis a robosztus méretű díszdoboz nem csupán nagyságában, de tartalmában is igen impozánsra sikeredett. A fekete pakk gyomra egy Pandora szelencéje replikát, egy limitált kiadású artbook-ot, a játékok zenéit tartalmazó, God of War: Blood & Metal nevű EP-t és több exkluzív, a PlayStation Network-ről letölthető digitális kiegészítőt tartalmaz – természetesen a God of War 3 és az első két részt tartalmazó God of War Collection mellett.



+1 Uncharted 2 Fortune Hunter Edition

Jelenlegi ára: 100.000 Ft felett

Az egyetlen olyan nívójú produktum, melyet egy lapon említhetünk a God of War Ultimate Trilogy Edition-nel. Beszerzése szinte lehetetlen, mivel rendkívül kevés létezik belőle – azok is már nagy valószínűséggel a játékos lelkületű ereklyevadászok vitrinjeit díszítik (evégett is raktuk be „soron" kívül). Az életnagyságú, autentikus Phurba Dagger (a tibeti rituális tőr) másolatot, stratégiai és művészeti könyvet, a játékot és néhány multiplayer kódot tartalmazó doboz további különlegessége, hogy belső felét a készítők aláírása díszíti.



Zumics

NYEREMÉNYJÁTÉK

Alább láthatjátok az általunk legjobbnak ítélt pályázati képeket a nyereményjátékunkra. Nem könnyítettétek meg a dolgunkat, rengeteg remek alkotás érkezett, ám sajnos csak egy nyertesünk lehet – de hisz tudjátok, ilyen ez a popszakma. A győztes kép készítője Kolozs Richárd, úgy gondoljuk megérdemelten. Emellett természetesen mindenkinek gratulálunk, s köszönjük a részvételt.






War of the platforms by muDao
Attack!
We march...
...and fight with honor!
BAM!
POW
SOK
BAM
BIFF
CRASH
BOOM
PUFF!
POP
WHAM!
SLURP
We rule!!!
Mission Completed!



Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot adunk* a 12 lapszám mellé!

XBOX 360



PS3 PlayStation 3



Wii



PSP PlayStation Portable



NINTENDO DS



PlayStation 2



Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal csupán

9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni 6990 forintért. Előfizetési szándékodat az elofizetes@konzol.eu e-mail címen jelezd.

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.

JELMAGYARÁZAT

DS Wii PSP PS3 X360

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5* Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!

5 Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!

4 / 5 Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!

4 Vagy lágy, vagy szőrős szívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.

3 / 4 Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik

3 Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.

2 / 3 Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.

2 Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér

1 / 2 Leteszteltük, hogy elkerülhesd.

1 Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke
Dzsek
EmThor
eszgé
fojesz
Hpeti
HTB
InGen
JediEco
Kenny
konzolcowboy
Krisz
krugman_
Martin
nomad
Petúnia
Picachu
RBaly
rolmanus
Zumics



CRACKDOWN 2

CRACKDOWN 2



Ha a Crackdown 2 egy ház lenne, akkor ugyan külsőre eléggé bizalomgerjesztőn festene, de belépve láthatnánk, hogy nemsokára összedől. És mégis laknánk benne. Ha étel lenne, teljesen íztelen lenne, hiányzó hozzávalókkal. És mégis megennénk az utolsó falatig. Ha autó lenne, akkor nem indulna el. És mégis benne ülnénk egész nap.

A Crackdown annak idején furcsa szerzetként vonult be a játéktörténelembe. Nem kapott kifejezetten kiemelkedő értékeléseket, mégis viszonylag nagy pénzügyi sikert aratott, amit a rossz nyelvek szerint egyedül a mellé járó Halo 3 bétakulcsnak köszönhetett. Számomra bármennyire is szimpatikus ez a gondolat, s bármennyire is tény a Bungie epikus sorozatának hatalmas tömegmozgató ereje, valahogy mégsem tartom valószínűnek, hogy másfél millióan csak a béta részvételért vásároltak meg egy teljes árú szoftvert. A Crackdown-ban tehát az emberek láttak valamit, ami miatt úgy gondolták, megéri végigszenvedni a játék első pár óráját (ha gonoszak akarunk lenni, akkor a háromnegyedét), egy később megmutatkozó, addig soha nem látott módon élvezetes és addiktív játékmenetért cserébe. Mert az anyag első felét bizony keményen utáltam: borzalmas kamerakezelés, iszonyatos irányítás és egy idegesítően rosszul felépített város fogadott, ami ráadásul elsőre nem tűnt túl nagynak, meg túl érdekesnek sem, s az a kevéske történet szintén nem szolgált sok motivációval az előrehaladásra. Aztán persze kiderült, hogy a város igazából jóval nagyobb, mint azt elsőre gondoltuk, hiszen ebben a játékban minden a vertikális távolságok leküzdéséről szól. Békésváros nem egy szimpla egydimenziós sík, hanem egy tetőtől talpig bejárható hatalmas játszótér, ami csak a mienk.

Békétlen város

S mielőtt továbbhaladnánk ezen a vonalon, érdemes pár szót ejtenünk a játékértékelésekről, úgy általában. Mert ezzel kapcsolatban kétféle hozzáállást figyeltem meg, mind a játékosok, mind pedig a játékújságírók között: akadnak, akiket nem zavar, ha az program anyag első pár órája nem a legjobb, netán egyenesen unalmas, vagy idegesítő. Beleteszik a megfelelő mennyiségű energiát és időt, hogy túllendüljenek ezen, s hajlamosak kifejezetten pozitívan értékelni a cuccot, ha végül a játékélmény elnyeri a tetszésüket. Aztán ott a másik csoport: ők azt szeretik, ha a játék az elejétől fogva varázslatos és rabul ejtő, s minden egyes apró részletén érződik a készítők szeretete és odafigyelése. Én is ebbe a csoportba tartozom: szerintem akkor válik valami igazán kiemelkedővé, sőt klasszikussá, ha az első perctől az utolsóig maximálisan élvezetes. Nem szeretem ugyanis azt érezni, amikor az igazi játékélmény egy komolyabb, szórakozásnak aligha minősülő „befektetés" után jelenik csak meg. Általában az ember nem azért szokott pénzt adni valamiért, főleg nem egy szórakoztatóipari termék esetében, hogy félúton meglepődjön rajta: „Jééé, ez nem is annyira gagyi, mint amilyennek elsőre tűnt.".





Éppen ezért soha nem tudtam tiszta szívemből kedvelni a Crackdown első részét. Igen, miután a borzalmas ütemű karakterfejlesztéssel eljutottunk egy olyan szintre, amikor már abszolút uralhattuk a tetőket, s szuperhősöket megszégyenítő hatalmas ugrásokkal közlekedhettünk a város egyik végéből a másikba, akkor már kezdte megmutatni igazi arcát a játék. Kezdett előjönni a hatalmas szabadságból eredő tiszta élmény, s az Agility Orb-ok gyűjtögetésének, valamint a versenyeknek köszönhetően egyszerűen nem lehetett lerakni a kontrollert. S mégis, a rengeteg hiba és a számos gyermekbetegség komoly csorbát ejtett az összképen. A Crackdown-t tipikusan olyan anyagnak tartottam, amit egy második résszel a tökéletesség szintjére lehetne emelni. Logikusnak tűnt, hogy az első epizód megjelenése óta eltelt három évben a fejlesztők kijavítsák azokat a kisebb-nagyobb kellemetlenségeket, amiket mindenki emlegetett az előddel kapcsolatban, meghagyják azt, ami működött, s hozzáadjanak olyan újdonságokat, mellyel felfrissítik az eddigi formulát. De nem így történt.



Érdemes megemlíteni ugyanis, hogy az a három év igazából alig 12 hónap, s ez a fejlesztőcsapat már nem az a fejlesztőcsapat. A Microsoft ugyanis kissé sokáig hezitált a folytatás berendelésén, s mire végül döntésre jutottak, az eredeti Crackdown elkészítéséért felelős Real Time Worlds már elkezdett az All Points Bulletin-en dolgozni, az Electronic Arts megrendelésére. Így a project végül a Real Time Worlds-ből kilépő szakemberek által alakított skót Ruffian Games-nél landolt.

Left 4 Crack 2

A sztori teljes mértékben szakít az előddel, olyannyira, hogy itt már klasszikus értelemben vett sztori sincsen. Az elsőben még nagyjából összefogta és vezette a játékot a történeti szál, miszerint Békésvárost szépen lassan felforgatta az orosz, a kínai és a dél-amerikai bandák háborúja, nekünk pedig, mint az Ügynökség által fejlesztett szuperkatonának, végig kellett mennünk ezen brigádok fontosabb beosztásban működő emberein, megemelve kicsit a vérük vastartalmát. Az ügynökségi program teljes sikerrel zárult, az ironikus nevű város tényleg békességre lelt, s már az ingatlanárak is elkezdtek felfelé kúszni, mikor beköszönt az újabb katasztrófa. Egy Katherina Thorne néven futó alantas nőszemély tudósként beépült az Ügynökségbe, s habár kezdetekben úgy tűnt, hasznos munkaerő, titokban a saját kutatásaival volt elfoglalva. Mivel az Ügynökség a makulátlan erkölcsösségéről híres, Thorne kisasszonyt rövid úton kipenderítették, aki ahelyett, hogy követte volna a normális polgári magatartást, és bejelentkezett volna munkanélküli segélyért, inkább a bosszún kezdte el kattogtatni az agyát. Egy éjjel betört az Ügynökség klónozó-üzemébe, s saját készítésű vírusával megfertőzte az összes készülő katonát, akik előbb borzalmas szörnyetegekké változtak, majd meghaltak. Ez azonban még nem volt elég: védőoltásként árulva az utcán is elkezdte terjeszteni a vakcinát, amitől aztán a tisztes polgárok érdekes tüneteket kezdtek el tapasztalni: enyhe láz, vöröses szemek, és pár extra végtag kinövése tartozott a betegség főbb ismertetőjelei közé. Az Ügynökségnek időbe telt mire rájött: a torzszülöttek nem bírják a napfényt, így nekiláttak spéci napenergia-gyűjtő berendezések felállításának, melyek aztán a naftát egy központi bombába sugározzák, amivel pillanatok alatt meg tudnak tisztítani egy-egy városrészt. Azonban Thorne bébi sem tétlenkedett: a zombik által okozott káoszt kihasználva létrehozott egy terrorista csoportot, melynek a fantáziadús Sejt nevet adta, s embereivel lecsapott az Ügynökség által telepített napfény-kollektorokra.







CRACKDOWN 2







A feladat tehát adott: napenergia-gyűjtőket visszaszerezni, bombákat aktiválni, terroristák által uralt helyeket elfoglalni, Kubát demokratizálni. Ezek közül egyébként csak az első kettő szükséges ahhoz, hogy a Crackdown 2 „történetének" végére érjünk. A dolog a következőképpen zajlik: minden bombához vissza kell szereznünk, és be kell kapcsolnunk három hozzá kapcsolódó fénysugárzót. Ez úgy történik, hogy a térképen odamegyünk a kék ikonnal megjelölt helyre, szétlövünk mindenkit, aki saját szerencsétlenségére látótávolságon belül tartózkodik, álldogálunk egy kicsit, míg a cucc nem aktiválódik, aztán megyünk a következőhöz, és megismételjük ugyanezt. Ha megvan mind a három kapcsolódó objektum, akkor megjelenik a térképen a bomba leendő helye, s magát a bombát egy helikopterrel hozathatjuk be, ha odaértünk. Miután a helikopter ledobja a hardvert, bizonyos ideig védenünk kell azt a több száz beözönlő zombitól, s ha ezt sikerrel véghezvittük, akkor örömmel és túláradó vidámsággal könyvelhetjük el, hogy megtisztítottuk a kerületet. Mivel összesen kilenc bombát kell ily módon aktiválnunk, viszonylag könnyen kiszámolható, hogy egyrészt kilencszer kell elviselnünk a borzasztó unalmat, amit a szerkezet bevédése jelent, másrészt pedig 27 különböző kollektort kell visszafoglalnunk, ami szintén nem garantál semmiféle változatosságot. Ezek mellett a terroristák kulcspontjainak felszámolása, s az alkalmi zombiközpontok kiiktatása már csak opcionális feladat, de ha kíváncsiak vagytok, akkor elmondom: ezek is csak arról szólnak, hogy odamegyünk az adott pontra, és szétlövünk mindenkit.

Mit hoz a jövő?

A Crackdown-t mindig is egy hosszú sorozatnak tervezték a készítők, így felvetődik a kérdés: hova tovább? Nos, folytatásról egyelőre nem tudni (ugyanakkor szerencsés, hogy ez a rész kapott magyar feliratot, ha már a szinkron elmaradt), de két DLC tervben van, melyek közül az első a The Toy Box névre hallgat, s új járműveket és fegyvereket hoz majd be a játékba, valamint az első epizód Keys to the City módjához hasonlóan lehetővé teszi a beépített „csalás" használatát, amivel az egyes tulajdonságainkat tudjuk durván megtuningolni. A második letölthető tartalmi csomag a Deluge lesz, melyben új játékmódok jönnek, s a fejlesztők szerint egészen friss, soha nem látott élményekkel szolgál majd a Crackdown rajongók számára.



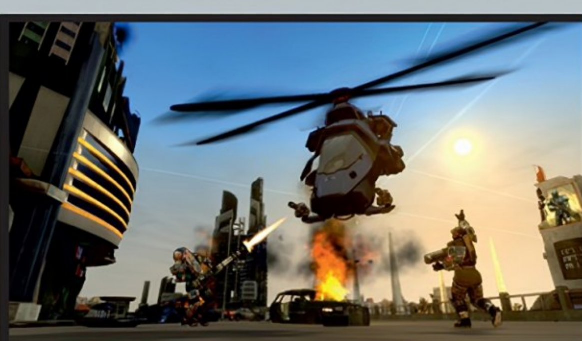
CrackFamous

Még azt is el tudom képzelni, hogy mindez érdekes lenne, ha egy teljesen új várost kapnánk magunk alá, de sajnos közel sem ez a helyzet. Békésváros egy az egyben tér vissza, néhány apróbb változással: pár épület összeomlott, meg felhúztak néhány új felhőkarcolót, és az általános látványvilág is sötétebbé változott, aminek köszönhetően sokkal rondább és unalmasabb, mint az eredeti, ráadásul az internet attól hangos, hogy a PS3-as klasszikus InFamous-t próbálja másolni. Éppen ezért érthetetlen számomra, mivel telt el a fejlesztés egy éve: a játéktér adott, történet, mint olyan nincsen, az alapvető mechanikák pedig csak finoman változtak. Mondjuk ezekre a finom változásokra pont szükség volt ahhoz, hogy a folytatás kevésbé legyen idegesítő, mint az elődje. Először is a karakterfejlődés menetét végre sokkal jobban eltalálták, ráadásul ahogy erősödünk, úgy kapunk folyamatosan jutalmakat is: például a vezetési képességeink javulásával most már nem az alap három járgány tuningolódik tovább, hanem minden szinten kapunk egy-egy új verdát, s a helyzet hasonló a fegyverekkel és a robbanóanyagokkal is. Hülyeségnek tűnhet, de az első résznek még a menüjét is utáltam, de itt végre kulturált, szép és átlátható. Aztán ott van a játék közben elénk táruló HUD,



ami végre nem úgy néz ki, mintha egy vak rajzolta volna, kéz nélkül, fejjel lefelé lógva, miközben sósav hullámzik alatta. Ezen kívül szintén hasznos, hogy ezúttal a város számos pontján hívhatjuk az Ügynökségi helikoptert, járművel és ellátmánnyal. De az én fejemben valahogy mindez még mindig nem adja ki az egy évet.

Mert sajnos minden más hiba megmaradt. A célzás továbbra is borzalmas: a bal ravasz meghúzására drága Ügynökünk mindent célba vesz: a ládát, a teherautót, a rendőrt, Jack Thompson fejét, csak éppen a másfél méterrel előttünk álló terroristát nem. Aztán persze nem mehetünk el szó nélkül az örök rémálom, a mászás mellett sem, mert egyszerűen hihetetlen, hogy az irányítás még mindig ennyire bizonytalan. Sosem lehet tudni, hogy főhősünk éppen meg tud-e kapaszkodni a következő kiszögellésben, vagy visszaesünk húsz emeletet. Továbbra is lehetetlen ránézésre











megmondani, melyik az az épület, aminek az oldalát meg lehet mászni, ráadásul a pályatervezők mintha direkt szívatnának azzal, hogy ha sikerül is valamennyire feljutni, akkor a tető előtt betesznek egy két méterre kiugró szegélyt, nehogy túl egyszerű legyen az életünk.

Ha alaposan megnézzük, akkor persze észrevehetjük, mire csapott el tizenkét hónapot a Ruffian. Tippeltek? Nem talált, ugyanis a többjátékos üzemmódra. Egyrészt most már a teljes kampányt a kooperatív mókára hegyezték ki, aminek köszönhetően egyedül játszva számos olyan helyzetben lehet majd részünk, amikor még meg sem közelítettünk egy területet, de már két oldalról sorozatlövő célkövető rakétákkal mutatják ki vendégszeretetüket a terroristák, s még azelőtt meghalunk, hogy annyit mondhatnánk, fapapucs. Hívjuk be két-három cimboránkat, s az egész röhejesen egyszerűvé válik, így a Crackdown 2 két szék között a földre huppant: egyedül idegesítő, többedmagunkkal gyerekjáték. Aztán ott vannak a harci arénák, amikben a résztvevők egymást darálhatják szét három módozat közül választva: a Deathmatch, Team Deathmatch és a Rocket Tag ugyan elsőre élvezetesnek tűnnek, de hosszú távon sivár harcok, és a bemondó monoton szövegei hamar visszaterelnek minket a Modern Warfare 2, vagy új Transformers elé.

De, hogy teljesen fair módon bíráljuk el a Ruffian munkáját, mindenképpen meg kell említeni, hogy bővítették a gyűjtögetnivalókat is: ha voltál annyira balek, izé, elszánt, és összeszedted mind az 500 Agility Orb-ot az első részben, akkor most ezt megteheted újra, de ezen kívül találhatunk hangfelvételeket is, melyek a „sztori" jobb megértésében segítenek, illetve hatalmas újdonság a menekülő orb-ok bevezetése. Utóbbit találhatunk agility és autós verzióban is, de közös tulajdonságuk, hogy borzalmasan idegesítőek és frusztrálóak, és aki kitalálta ezt az egészet, azt legszívesebben meztelenül dobnám rá egy kaktuszerdőre.



Csúfos demo

Az eredeti Crackdown demójához hasonlóan a második rész kipróbálható verziója is 30 percnyi szabad garázdálkodást biztosított a játékosoknak, megemelt sebességű képességfejlesztéssel. Csakhogy beütött egy kisebb programhiba, aminek köszönhetően ki lehetett akasztani a fél órát, és korlátlan ideig tolni az anyagot. Mivel tartalmilag szinte semmiben nem nyújt többet a teljes verzió, aki a demót nyomta pár órán keresztül, szinte látta az egész játékot. Legalábbis ami a lényegi részét illeti.









Resident Down

A Crackdown 2 legnagyobb problémája, hogy amit az első résznek még lenyeltünk, s nagyvonalúan elnéztünk, afelett itt már nem hunyhatunk szemet. Félelmetesnek tartom, hogy a fejlesztőknek volt képük kijönni egy olyan folytatással, ami mindent átvesz az elődből, hiányosságokat nem pótol, hanem inkább újakat teremt, tartalmilag pedig kategóriákkal visszalép. Vagy 2010-ben az már új tartalomnak számít, ha átrakjuk a gyűjtögethető gömbök helyét? Egyáltalán, hogy lehetséges az, hogy egy hatalmas exkluzív sandbox címnek a céltalan gömbgyűjtögetés a legjobb része? És ennek ellenére mégis hogyan lehet ennyire addiktív, hogyan szippanthat teljesen magába, miért nem tudom órákon keresztül letenni? Nem tudom megmagyarázni, de nem is akarom, sőt gondolkodni sem akarok rajta, mert végtelenül nem szimpatikus az út, amin ez a sorozat jár.

InGen

CRACKDOWN 2

3

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***Ruffian Games***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

SINGULARITY

Utazni az időben kétségkívül minden sci-fi rajongó nagy álma. Legalább annyira benne van a köztudatban kedvenc témaként, mint teszem azt az intelligens gépek forradalma, vagy akár a klónozás csodái. Tipikus kimeríthetetlen hollywoodi alap, ahol időparadoxonokat teremtve repesztünk féreglyukakon át fluxus-kondenzátorunkkal, hogy ellátogassunk a jövőbe, vagy megváltoztassuk a múltat, zavart keltve abban a bizonyos tér-idő kontinuumban. Játékos berkekben kapásból két cím is eszembe jut ahol komolyabban fel is használták az ötletet, kezdve rögtön a kis porszívós macsekkal, Blinxszel, és az időrablókkal, valamint máris ott a TimeShift, mely talán adná is magát a témához, mint sci-fi FPS, ám a Singularity egészen más utakon jár. Nem használhatjuk erőnket határtalanul, ezzel szemben annál több különleges képességet vethetünk be továbbjutásunk érdekében, ahol már az első percektől igen erős BioShock vagy Half-Life 2 feelingünk támad.

De hogyan is tehetünk szert minderre? Nos, a fiktív sztoriban ezúttal az oroszok csőrét böki valami, de igen erősen, mégpedig az amcsik atomtechnológiája. Ezt ellensúlyozandó szerencsére, vagy éppen balszerencséjükre az '50-es években felfedeznek egy új kémiai elemet egy kis szigeten, az E99-et. A lehetőségek végtelenek, a tér-idő minden eddigi fizikai törvényt meghazudtolva manipulálható, így a kísérletek máris megkezdődnek a Katorga 12-re keresztelt helyszínen, az orosz hadsereg pedig rövid idő alatt világuralomra tör. A bajok persze hamar elkezdődnek, hiszen az instabil elem számos halálesetet és előre nem látható baleseteket, mutációkat, vagy éppen katasztrofális időzavarokat kelt, így a projektet végül beszüntetik. 2010-ben az amcsik hatalmas mértékű sugárzást észlelnek a lezárt területen, így egy kisebb felderítő csapatot – köztük Nathaniel Renko-t – küldenek a helyszínre, hogy a bajkeverők körmére nézzen. Érkezéskor azonban máris megkezdődik a káosz, a gép lezuhan, hősünk pedig rövid úton 1955-ben találja magát, illetve állandóan lépten-nyomon instabilan vándorol jelen és múlt között, felderítve a rejtélyt, és szembenézve a borzalommal, amit az embertelen kísérletek okoztak.

A kaland ott kezd igazán érdekessé válni, miután megszereztük Time Manipulation Device-unkat (továbbiakban TMD), egy kézre szerelhető eszközt, mellyel idővel az E99-ben rejlő összes létező lehetőséggel bírhatunk. Egészen odáig csak ismerkedünk a szigettel, ám nyomozásaink még csak a felszínt nyaldossák, olvasgatva a Resident Evil-módra elszórt jegyzeteket, vagy hallgatva a magnófelvételeket, valamint végignézve a filmarchívumokat, mégis szinte már az első percektől összetűzésbe kerülünk a helyi orosz kommandós kollégákkal, illetve a kevésbé konszolidált mutáns elvtársakkal.



A fegyverarzenál szerencsére a lehető legideálisabban lett összeválogatva. Kapunk egy pisztolyt, később lelünk egy gépfegyvert, majd puskát, végül lesz sniperünk is. Mi más kellhet még egy repertoárba? Külön öröm, hogy minden ellenségnél fellelhető fegyver kompatibilis a miénkkel, igazán teljessé pedig a teljes körű tuningolhatóság teszi a képet. Akinek pedig mindez nem lenne elég, később még különlegesebb fegyverek is akadnak, mint a bullet time-os golyókamerás Seeker, az aknavető, a sugárlövegv, vagy a kedvencem, Arnold jó öreg minigunja a T2-ben.



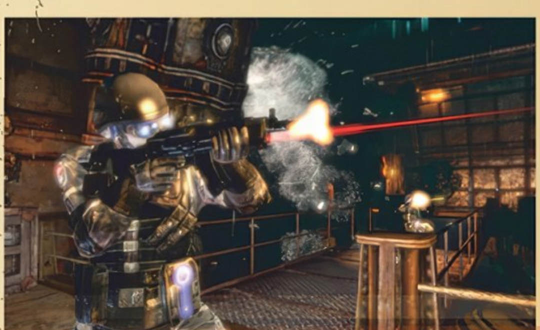




A közepesen hosszú, talán max. 8 órás történet kivesézése után lehetőség van még némi online mókára is, összesen 12 fővel. Semmi komplex opció, mindössze egy védekező/támadó Team Deathmatch, ami viszont jó hír, hogy a játékban szereplő szinte összes katonát és mutánst irányíthatjuk, hozzájuk választva egy-egy különleges képességet. A katonák oldalán a fegyver, de figyeltek a kiegyenlített esélyekre, így mutáns barátaink brutális ereje bőven kárpótolja őket, így az egészről leginkább a Penge 2 képsorai ugrottak be, ahogy a démonkutyák – köztük főleg Chupa gépfegyverrel – osztják a kaszásokat.

Mutáns szörnyeknek és orosz kommandósoknak hála nem lesz hiány tűzharcokból, ellenben a TMD megszerzésével igazi interaktív móka veszi kezdetét. Legfőbb képességünk, mely konkrét szerkezeti elemeknél, különböző objektumoknál, illetve ellenfeleknél is bevethető, az idő visszatekerése, vagy éppen pont fordítva. Így míg pl. egy lerombolt hidat eredeti állapotába állíthatunk vissza, addig egy szerencsétlen orosz flótást a szemünk előtt zabáltathatunk fel az idő vasfogával. Gravitációs csapdánkkal számos tárgyat (pl. robbanó hordót) tetszőlegesen vonzhatunk magunkhoz, valamint használhatunk fegyverként is (lásd Half-Life 2). Később lehetőségünkben áll erőterekkel befagyasztani az időt, valamint TMD erőnket felhasználva erőlöketekkel is védekezhetünk. Mindez persze nem csak a harcoknál nagy segítség, hanem képességeinket kombinálva különböző logikai feladványok elé nézünk, de az igazán leleményeseknek rengeteg vicces élményben lehet részük. Példának okáért, kommandósok fedezékeit törhetjük ripityára, a dokkban a konténereket tartó láncokon öregíthetünk jó pár évet, agyonlapítva és megharmadolva ezzel a kommandósokat, vagy egy elektromos táblával hasonlóan eljárva agyonrázhatjuk a szennyvizes csatornában közeledő mutánsokat. Egyik kedvenc képességemmel például ruszki katonákat változtattam vérszomjas fenevadakká, lefoglalva ezzel a többieket, akik ezután kétségbeesetten próbáltak menekülni őrjöngő mutánstársaik elől.
Bossharcból sajnos kevés akad, mégis tisztes felhozatalú szörnyhordával lesz dolgunk, és a gyakori tűzharcok is fenntartják a folytonos akció érzetét, és habár egyszerre csak két fegyver tartható, ezeket tetszőlegesen válogathatjuk meg, és hála az egyben raktárként is funkcionáló fegyvertuning modulnak, szinte állandóan kéznél vannak. Megfelelő fegyver a megfelelő helyen, így pl. szabadtéri küzdelmeknél amúgy is gyakori egy-egy elfekvő sniper. Bullet time effekttel nincs is jobb nála, csak egy zoomolás, rövid időlassítás aktiválva, és bám-bám-bám-bám, 4 ruszki zsinórban leszedve.

Mindez szépen hangzik, de sajnos a Singularity mégsem lett több egy másodvonalbeli FPS-nél. Az Unreal motor nem lenne csúnya, de sajnos a textúrák alacsony felbontása, és a zavaró élsimítási hibák sajnos az extrém fényeffektekkel, és a már-már zavaró csillogás-villogással sem igazán ellensúlyozhatóak. A karakter-kidolgozás olyan amilyen, a szörnyek már inkább változatosabbak, ám hiába szakadnak a végtagok meg fröcsög a vér, a látvány ugyan tetszetős, tisztességes zenebonával, de igazából csak alig-alig emelkedik ki a szürke tömegből. A speckó képességek persze ötletesek, hiszen ügyesen kombinálják a logikai feladványokat a gyakori tűzharcokkal, és mindenképpen a stuff előnyére válik, hogy a háttértörténetnek, az interakcióknak, a rengeteg scriptnek, és úgy ánblokk a témának köszönhetően a kezdetektől úgy érezhetjük, hogy többről van itt szó kérem, mint egy átlagos FPS. A tuningolások korrekt módon lettek felépítve, még ha kicsit szűkmarkúan bánnak is velünk az upgrade pack felhozatalával, így jó ha egy, max két-három fegyvert tupírozhatunk fel igazán. Ezzel szemben az Augmentor számos különleges opcióval bír, mellyel szintén fejlődhetünk, feltéve, hogy elegendő bioformulát találunk hozzá, illetve fizetség gyanánt bőséges E99-et.
Mégis mintha mindezt viszontláthattuk volna már más játékokban, legyen szó a Half-Life 2-ről, vagy Rapture állandóan visszaköszöntő univerzumáról, de még akár a Dead Space-t is idesorolhatnám, hogy csak a legtalálóbb példákat említsem. A kihalt óceánjáróval persze visszaköszöntött egy kis Cold Fear feeling, és a mutáns fészekbe bepottyanva némi Aliens beütése is lett a témának, tehát mindenképpen hangulatos shooter, amit legalább egyszer érdemes is végigvinni, csak hát semmi olyat nem nyújt, amit ne láthattunk volna már valahol korábban.



Krisz

SINGULARITY

3/4

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Raven Software***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

DARKSTAR ONE: BROKEN ALLIANCE



Az ötlet, hogy egy játékot négy évvel a megjelenése után újra kiadjanak egy másik platformon, még barátok között is mérsékelten perverz üzletpolitikának minősül – de ha a készítők nem szégyellik, mi miért bánjuk? A 2006-ban PC-re megjelent Darkstar One korrektül összerakott játék volt, ennek ellenére húsz forintot nem tettem volna rá, hogy egyszer Xbox 360-on fogom viszontlátni. Bár a Broken Alliance még mindig ugyanazzal az aprólékosan kimunkált – és tulajdonképpen élvezhető – koncepcióval dolgozik, egyúttal azonban az eredeti játékhoz hasonlóan hamar monotonná válik, és külsőre sem csillog úgy, mint hajdanán.

Kayron Jarvis alig fejezte be a pilótaképzést, rögvest lerí róla, mennyire tehetséges és ambiciózus fiatalember. Megboldogult – szintén szakmabeli – édesapjára ütött, és bár még épphogy szőrösödik, az iskolapadból kikerülve megörökli a fater cirkálóját, az univerzum legjobb űrhajójaként aposztrofált Darkstar One-t. Innentől veszi kezdetét az őrület, Kayron alig simította végig a verda műszerfalát, máris személyes tartozás kiegyenlítésére indul, miután megtudja, hogy édesapja nem egyszerűen elpatkolt harc közben, hanem elárulták, ezt pedig így, ebben a formában már nyilván nem lehet annyiban hagyni. A személyes történet idővel galaktikus, politikai töltetű háborúvá fajul, Kayron egyre több zűrös ügybe keveredik, az eltelt órák alatt pedig tisztességes adagot kap az utóbbi évek filmes kliséiből. Egy segítő, Eona is csatlakozik hozzá: a vörös leányzó szeret bajba kerülni, kifejezetten erős történelemből, és nem kevésbé csinos is – erről a játékos is meggyőződhet, mikor első felbukkanásakor a kamera másodpercekig – csak – a fenekét követi.

Jobb előre leszögezni: bár a játék főhőse Kayron lesz, tulajdonképpen nem őt, hanem a Darkstar One-t fogjuk irányítani. Beülünk az űrhajó volánja mögé, nyakunkba vesszük az univerzumot és nyomába eredünk a gaz árulónak. A legjobb, hogy ha okos korlátozásokkal is, de szabadon fedezhetünk fel mindent, gyakorlatilag azt csinálunk, amit szeretnénk, a tetteinknek pedig következménye lesz. Bár a játék nem szimulátor, a Darkstar One mozgáskultúrája viszonylag gazdag: pöröghetünk és foroghatunk, az alapvető gyorsítás és lassítás mellett pedig természetesen hiperűrugrást is végrehajthatunk a nagyobb távolságok leküzdése végett. A kereskedelmi állomásokon feladatokat vállalhatunk, az ezekért kapott jutalmakat pedig fegyverekre, ágyúkra és más kiegészítőkre költhetjük. Az univerzum egy-egy naprendszerében artifact-okat bányászhatunk ki az aszteroidákból, melyekkel egyre erősebbé tehetjük derék gépszörnyünket.

A játék alapvetően a sztori-orientált küldetésekkel terelget bennünket a mintegy 300 felfedezhető naprendszer között, a továbbjutás érdekében olykor mellékküldetéseket is vállalnunk kell, amelyek nem csupán pénzforrást jelentenek,







hanem a hírnevünket is befolyásolják. A Darkstar One univerzuma élettel teli, a kereskedelmi társaságok hatalmas szállítóhajókkal továbbítják az egzotikus finomságokat és ásványokat az űrállomások között, miközben ádáz kalózok követik figyelemmel útjukat. A kérdés az, hogy mi a jófiút fogjuk-e játszani, vagy inkább beállunk a rosszarcúak közé? Elkísérhetjük és megvédhetjük az útonállóktól a tisztességes kereskedőket, de ha úgy tetszik, ki is foszthatjuk őket, az űrszemét között elhullajtott konténereket pedig később eladhatjuk. Ha a fejvadászat és az állandó harc nem jön be, magunk is kereskedhetünk, de busásabb haszon reményében a csempészettel is megpróbálkozhatunk: minden naprendszerben akad néhány olyan termék, amit a helyi frakció vagy az ott honos faj nem lát szívesen, ezért azokat csak a feketepiacon tudjuk értékesíteni, ilyenkor azonban jó eséllyel haragítjuk magunkra az illetékes szerveket, és legközelebb már a megérkezésünk után a nyakunkban fognak loholni a fakabátok.

A Darkstar One mögött tényleg kidolgozott rendszer áll, a készítők még olyan apróságokra is odafigyeltek, hogy dokkolás előtt leszállási engedélyt kell kérnünk az állomásoktól, a helyi rendőrök pedig szúrópróbaszerűen fogják átkutatni a hajónkat az illegális holmik után. A kommunikációs csatornát a kalózok elleni keménykedésre is használhatjuk, igaz, Kayron-nak nem erőssége az arcoskodás: a „kipucollak erről a frekvenciáról" és a „készülj fel a végzetedre" beszólások után egy jóízlésű kolléga helyben elásná magát, de legalább gondoskodna arról, hogy valamilyen úton megkímélje magától az emberiséget. Aki szereti beletemetni magát az ilyen részletekbe, hosszú órákat elbíbelődhet az űrkereskedelemmel és a fejvadászattal, de csak ő, mert egyébként a Darkstar One rövid idővel menthetetlenül unalomba fullad. Bár a játék főküldetései olykor tartogatnak meglepetéseket, a mellékküldetések szinte mind ugyanolyanok, csak a helyszín és az érintett frakciók mások. Mint említettem, egy 300 naprendszert számláló univerzummal van dolgunk, ha pedig 1-2 óra játék után arra gondolunk, hogy mennyiszer kell még ugyanazt a formulát megcsinálnunk, önkéntelenül is más játék után nyúlunk - alternatív játékmód (például multi) a Darkstar One-ban nincs.

Mintha szabványosították volna, minden naprendszerhez tartozik egy bolygó (leszállni nem lehet, ellenben achievement jár érte, ha szénné égeted magadat a planéta légkörében), egy-egy kereskedelmi és kutatóállomás, a kötelező aszteroidamezők és az űrszemét mellett pedig mindig flangál néhány kalóz is a térségben, hogy ne maradjunk akció nélkül. Ezek a részek egyébként egészen jól sikerültek, jórészt a hajó fejlesztésein is múlik, hogyan jövünk ki a csatákból. Mivel mi általában magányos farkasként szállunk szembe egy kisebb hadsereggel, érdemes a pajzsunkat erősíteni, mert jó eséllyel mindig lesz egy-két majom, aki nem tud kiszakadni a hátsó felünkből, s míg mi rácsimpaszkodunk az egyikükre, addig a többiek hátulról pörkölnek alánk. A dolgukat állandó mozgással és pörgéssel nehezíthetjük meg, de mivel a játék egyes jeleneteit alapvetően három karra tervezték, valószínűleg többen küszködni fognak ilyenkor.



Az egyetlen komolyabb fejlesztés a számítógépes verzióhoz képest, hogy a játék most már Full HD-ben, 1080p-s felbontás mellett is futtatható – a fejlesztők vélhetően erre igen büszkék, mert gyors becslés alapján körülbelül tizenötször olvasható csak a játék dobozán, hogy ez bizony „háj definisön" cím, úgy vigyázzunk! Mindez szép és jó, a játék csillagos hátterei és a bolygók tényleg szépen festenek és szívet melengetők, ennek ellenére minden más objektum, az űrhajók, az állomások és az aszteroidák ugyanúgy néznek ki, mint négy évvel ezelőtt: a textúrák életlenek, a robbanások pedig a nyomába sem érnek például a Mass Effect látványorgiájának. Az átvezetők, ha lehet, még csúnyábban néznek ki, a karakterek majdnem szögletesek, a részletek hiányát pedig úgy próbálták meg feledtetni a készítők, mintha taknyot kentek volna szét a képernyőn, hogy az homályosabb legyen. Bár esetünkben nem sokat nyom a latba, érdemes megjegyezni, hogy a játék annyira nem változott a PC-s változathoz képest, hogy a még a menüt is egy az egyben átemelték onnan.

A Darkstar One: Broken Alliance közepesen sikerült, gyakorlatilag majdnem minden szempontból találhatunk fogást a játékon és beleköthetünk. Ennek ellenére egy próbára mindenképpen érdemes lehet, mert a játékmenet magva hihetetlenül jól van kitalálva, és aki túlteszi magát a klisékkel teli, cseppet sem motiváló történeten, a sok tucatküldetésen, és a látvány sem szúrja a szemét, tisztességes 30-35 órát ölthet bele Kayron és a Darkstar One kalandjaiba.



fojesz

DARKSTAR ONE:
BROKEN ALLIANCE

3

Kiadó: ***Kalypso Media***
Fejlesztő: ***Gaming Minds***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***



Naughty bEar



Volt egyszer egy plüssmackó, ki vígan éldegélt kicsiny házában, távol társaitól. Nagyon huncut kisállat volt, ám alapvetően jóravaló. Egy szép napon azonban társai végzetes hibát követnek el: nem hívják meg egy szülinapi zsúrra, kiközösítik, kinevetik. Mit tehet hát a morcos kis vattamedve? Természetesen kíméletlenül lemészárolja társait, egytől-egyig…

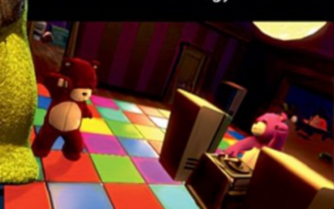
Nem éppen ezek az ideális, délelőtti gyermekmese kezdősorai, ellenben ez tesztalanyunk, a Naughty Bear alapötlete. Az alapötlet, mely teljes elfecsérlésre kárhoztatott, megvalósításában pedig mind a kreativitás, mind a jó hangulat minden elemét mellőzi. A várakozások és az alapanyagban rejlő rengeteg lehetőség ellenére a Naughty Bear nem úgy sült el, ahogy szerettük volna, mivel medvebarátunk labilis elmeállapotán kívül is rettentő sok problémával küszködik.





A játék lényege tehát a többi medve likvidálása, rémisztgetése, illetve életük pokollá tétele. Becserkészésüket többféleképp is kivitelezhetjük, a lényeg ugyanaz: vagy öljük meg, vagy ijesszük meg őket annyira, hogy öngyilkosok legyenek. Ha nem vagyunk elég gyorsak és ügyesek, elmenekülés, illetve telefonálás útján értesítik a medvehatóságokat, és vagy a rendőrséggel, vagy a hadsereggel gyűlik meg a bajunk. Őket természetesen épp olyan könnyen kifingathatjuk, mint civil társaikat. Ez ugyan rendkívül szórakoztatónak hangozhat (bár annyira azért nem, hogy mind a 35 pályán ugyanezt csináljuk), ám higgyétek el, nem az. Viszonylag sokféle fegyver közül lehet választani, viszont szinte mindegyik teljesen ugyanarra jó: ütni, vágni, lőni. Sok különbség nincs. Minden gyilkoló eszköznek van egy egyedi kivégzése, mely akkor hozható be, ha már eleget gyepáltad ellenfeledet. A fegyverarzenál többnyire közelharci eszközökből, illetve egy-két lőfegyverből és csapdából áll. Kicsit úgy tűnt, mintha a fejlesztők akció terén a Manhunt szériából próbáltak volna meríteni, ám nem nagy sikerrel: az említett sorozat egyértelművé tette, hogy felnőtteknek készült, a NB ilyen téren besorolhatatlan, mivel gyerkőcöknek túl erőszakos, idősebbeknek pedig nem eléggé, így itt már a korosztály belövésével is komoly problémák voltak. Ráadásul az alapötlet rettentő hamar kimerül, mivel a játék első 10-15 percében elsütöttek várnak ránk a program további összes helyszínén. Öhm, elnézést, összes küldetésén, mivel helyszínből csak egyetlen egy van, melynek mérete körülbelül egy átlagos kertes ház udvaráét teszi ki (igen, fölösleges a naptáradra pillantanod, 2010-et írunk, nem benned van a hiba). Persze nem a helyszín az egyetlen, mely folyamatosan önmagát ismétli, hiszen rendkívüli repetitivitás jellemzi a játékmenetet, és a küldetéseket is. Gyakorlatilag minden pályára ugyanazzal az egyszerű céllal lépsz be: öld meg a mackókat, és gyűjts sok pontot. Hogy mivel szerezhetsz magadnak pontokat? Gyakorlatilag mindennel, amit csinálsz, a medvék ijesztgetésétől és lemészárlásától kezdve, az ajándékok és egyéb fontos tárgyak elpusztításán át, egészen a saját(!) cuccaid szétveréséig. Nehéz olyan dolgot tenni, amiért ne járna elismervény. Ugyan a játék sugallni próbálja, hogy minél nagyobb hangsúlyt fektessünk a lopakodásra, azon kívül, hogy a program azt mondja, semmilyen érv nem szól emellett (talán azon kívül, hogy az AI félelmetesen buta, így nem nehéz kicselezni), ellene viszont annál inkább. A használhatatlan irányítás, az átláthatatlan terepek, a játékmechanika primitívsége és a





















valamivel kellemesebb bunyózás előtérbe kerülése miatt a szoftver amúgy is rövid távú szórakozást nyújtó hangulata így még hamarabb kifullad. Ha pedig már felhoztam az irányítást, ejtek is róla pár szót. Ugyan a kezelés viszonylag egyszerűre lett szabva, még így is sikerült elrontani a csapnivaló kamerakezeléssel. Az aránylag kevés funkciót is el lehetett úgy helyezni, hogy egyes gombokat egyáltalán nem, míg másokat túl sokszor kell használnunk, arról nem is beszélve, hogy ennek köszönhetően nem egyszer fog előfordulni, hogy huncut kis medvénk valami egészen mást fog tenni, mint amit szeretnénk.

Ha már a szoftver egyszemélyes kalandjáról gyakorlatilag nyugodt szívvel kijelenthető, hogy az égvilágon semmit sem ér, az ember még talán merhet remélni némi szórakozást a multiplayer módtól. Hát rosszul teszi. Ha a szingli kampányt olyan szavakkal illettem, mint a rossz, vagy borzasztó, akkor bizony hosszú ideig kellene böngésznem a magyar szinonima szótárat, mire megtalálnám a multira megfelelő kifejezést. Ahogy azt lejjebb majd taglalom, a játékra amúgy sem éppen a stabil és folyamatos fps-szám jellemző, ez a többszemélyes módozatra azonban hatványozottan érvényes: az egymáselleni „móka" jóformán használhatatlan, darabokra hullik a kép, rendszeresen ledob, már ha nem lenne elég a játékmechanika, már korábban leírt, egyéb problémáiból. Ráadásképp, a single playerben még úgy-ahogy működő játékmenet így már teljesen élvezhetetlen. Hiába van négyféle mód (a megszokott multi lehetőségek, „medverzióban"), egyikre sem ajánlatos pazarolni az időt.

Azt hiszem, a képek önmagukért beszélnek, de azért én is elmondom: a Naughty Bear eszméletlenül ronda. A helyszín (mert ugye csak egy van… *sóhajt*) kidolgozatlan, a karakterek nevetségesen néznek ki, az egész, úgy ahogy van, szörnyen fest, talán az előző generáció közepes grafikájú produktumait idézi, túlzás nélkül. Az ember persze azt várná, hogy ilyen pocsék külső mellett a fejlesztők legalább egy stabil framerate teljesítményt tudnak biztosítani, de nem. Gyakorlatilag ötpercenként szétesik a kép, konkrétan óránként abba kellett hagynom a tesztelést, és nem csak benyugtatózásom céljából, de azért is, mert már a fejem sajdult bele a folyamatos framerate zuhanásokba. Ami a hangokat illeti, alighanem ez a NB legelviselhetőbb része. Ugyan talán összesen két zeneszámmal találkoztam a játékkal eltöltött idő alatt (ezen meglepődni már luxus lett volna részemről), amit hallhatunk, valamiféle mókás délelőtti macirajzfilmet idéz, így ez szerencsére megüti a tűrhetőség mércéjét. Ezen rajzfilmes hatást erősíti még az egyetlen szinkronhang, a narrátor, aki bár eleinte mókásnak hathat, később rettentő idegesítővé válik, mind szóvicceivel, mind egyéb kommentárjaival. A medvék vinnyogó hangjára ugyanez vonatkozik, a kezdeti báj és aranyosság az első fél órát követően teljesen hidegen hagyja a játékost, és a kiherélt hangú állatkák folyamatos, fülsüketítő visítása rendkívül frusztrálóvá válhat.

Tanulságosak voltak a Naughty Bear-rel töltök órák. A program újból ráébresztett arra a már-már elfeledett tényre, hogy egy remek alapötlet még nem feltétlenül eredményez egy remek játékot is. Bár a maciölés első fél órája tartogathat egy-két mosolyt a játékos számára, a végtelen önismétlés és tartalmatlanság miatt elég hamar kifullad ahhoz, hogy egy fityinget se érjen. Őszintén megpróbáltam a NB pozitívumait felkutatni, de megvallom nektek: kudarcot vallottam, nem sikerült pozitív oldalról megvilágítanom az idegbeteg, rosszcsont medve kalandjait. Az olvasók irányába, pusztán jó tanácsként, és a rosszindulat legkisebb szikrája nélkül mondom: messze kerüljék el a Naughty Beart, mert minden percéből az igénytelenség és az összecsapottság sugárzik, méltatlanul elpazarolva egy kiváló alapötletet.

Fun fact: a játék Xbox360-as verziójában a teljes installálás alig haladja meg a 700 MB-ot, ami még a PlayStation 2-es korszakban is igen ritka jelenség volt)











Rolmanus

NAUGHTY BEAR

1/2

Kiadó: ***505 Games***
Fejlesztő: ***Artificial Mind & Movement***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1, DTS***

LAST REBELLION



Körökre osztott támadás a jó ízlésünk ellen.



Bizonyára ti is úgy vagytok vele, hogy videojátékos pályafutásotok során, mikor már túl sok igénytelen programmal találkoztatok, egy idő után már csak az igazi különlegességeket fogjátok keresni, mint amilyen mondjuk a NIER és a Resonance of Fate, vagy egyszerűen új „szeretőre" vágytok, aki szinte azonnal el tud varázsolni: számomra ezt az érzést a legújabb Final Fantasy adta meg. De nem kell a húszoldalú dobókockák szerelmeseinek lenni ahhoz, hogy megállapíthassuk: a Last Rebellion sajnos nem lesz képes kielégíteni a vágyainkat, mert igen sekélyes, minden eredetiséget nélkülöző alkotása egy olyan fejlesztőcsapatnak, akik eddig csak közepes, kézi konzolos játékokkal rukkoltak elő. A Nippon Ichi (Disgaea sorozat) szerepéről annyit érdemes tudni, hogy ők inkább a kiadásért feleltek.
Való igaz, hogy a játék a címében csábító jelleggel felkelést, lázadást emleget, de ez a JRPG azonban nem több, mint egy „kritikus támadás" a jó ízlésünk ellen. Kérlek, tartsatok velem a teszt erejéig Lorvin királyságába, ha másért nem is, de hogy megismerjetek egy elrettentő példát arra, hogyan nem szabad egy játékot elkészíteni.

A prológusban elhangzottak szerint, mikor is a jövő nemzedékei visszatekintenek majd a játékban történtekre, akkor azt a sötétség koraként fogják majd emlegetni, mert a két uralkodó istenség között felborult az egyensúly, és ez adja a sztori fő vonalát is. A halálra és a lelkek összegyűjtésére felügyelő Meiktilia mindig is rendben elvégezte a feladatát, de a születéssel egybekötött lélek-adományozásra hivatott Formival, egy ideje túl sok lelket hoz vissza az életbe, amik szörnyek testében találnak új otthont maguknak. Tulajdonképpen ezt a problémát kell megoldanunk, és ebben maga Meiktilia lesz a segítségünkre, ugyanis az ő áldása kíséri a Pengéket (Blades) és a Megkötőket (Sealers). Előbbiek feladata, hogy a förmedvények fizikai testét elpusztítsák, - és a király fogadott fia Nine Asfel is közéjük tartozik; utóbbiak pedig a lelkeket zárják el szó szerint, az újbóli visszatérés lehetősége elől. Egy ilyen „megkötő" varázslónő lesz Aisha Romandine is, aki visszahozza az életbe Nine-t egy tiltott formulával, miután annak öccse megölte őt, és nevelőapjukat, a királyt is. A történet rajzolt figurás, minimálisan animált videók, és a játék grafikus motorjával készült átvezetők segítségével kerül bemutatásra, ezek segítenek majd az amúgy gyatra sztori jobb megértésében.



Tehát, ott vesszük át az irányítást, hogy Nine újra életben van, és a két főhőssel egy negyedik



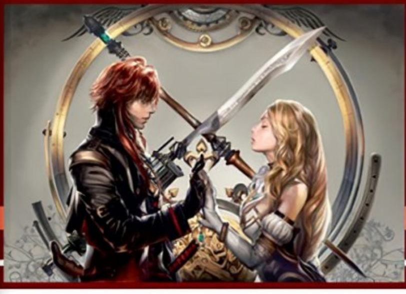
dimenzióbeli szobában találjuk magunkat, innen lehet majd a tizenkét térkapun keresztül bejárni a világot, a palotától a barlangokig. A dolog érdekessége egyébként, hogy hőseink egyedül ebben a szobában létezhetnek fizikai valójukban külön-külön, a való világban egyszerre csak az egyikük lehet jelen, a tiltott varázslatnak „hála". Lelkük egybeforr, de természetesen a személyiségük megmarad: Nine végig egy nagyképű tinédzserként viselkedik, Aisha pedig az ellenpontjaként fogható fel, sokkal komolyabb jellem, de a sztori kiteljesedésével nem kerülünk hozzájuk közelebb, nem is történik nagyobb karakterfejlődés sem. Egymással megosztott lelkükre visszatérve: játéknyelven ez annyit tesz, hogy közös az élet- és manaerejük (HP, MP), no meg a cselekvésre fordítható chain pontok száma is (CP). Ennek a közösködésnek az a hátránya, hogy ha például az egyik hőst



megmérgezik, a másik is sebződni fog, csatában ez sokszor igen hátrányosan fog érinteni – buta megvalósítás. A HP és az MP attól függően töltődik fel magától, hogy kit választunk a terepen való mászkálásra (vagy isztok egy gyógy- vagy manaitalt), ezek mértéke pedig szintlépéskor magától nő. Karakterlap nincs, a varázslattanulást és fejlesztést pedig az ellenfelektől és a ládákból (ezekhez a szörnyeknél lesz kulcs) megszerzett cuccokkal tudjuk a menüből elvégezni, ami szintén elég igénytelen megoldás. Ha már a szörnyekről esett szó, több mint 70-féle lesz (ork, földön csúszó miazma, stb.), de sok olyan van, amelyik csak egy korábbi erősebb változatát takarja. Ezeket mindig jól lehet látni a terepen, és a velük történő harcok során lesz jelentősége a CP-nek.

A csata körökre osztott és a következőképpen zajlik: először ki kell választani, melyik főszereplő fogja először megtámadni a kijelölt ellenfelet. Ezután meglévő CP



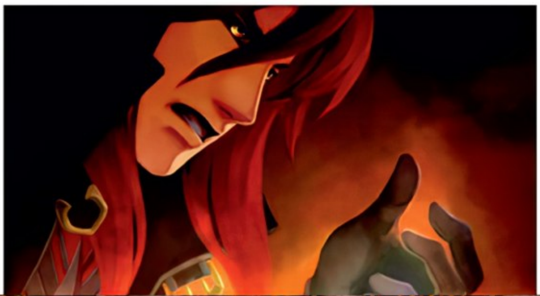








pontjainkért megjelölhetjük annak testrészeit (fej, bal kar, jobb láb, stb.), hogy milyen sorrendben kívánjuk megtámadni. A fizikai ütésekkel akár harcképtelenné is tehetjük a szörnyeket, és ha ráadásul kitaláljuk a testrészek megtámadásának helyes sorrendjét, ami minden ellenféltípusnál egyedi, akkor ezzel lehet kombózni is





(erősebbet sebezni), és ezt a sorrendet a program megjegyzi, hogy később már ne kelljen tippelgetni. Szóval, ha eltaláltátok mondjuk, hogy a tiritarka színű csápos monszta' bal nyúlványát kell harmadikként megütni a feje és a jobb lába után, akkor bingó (tényleg ez az üzenet jelenik meg), sikerült, és ezzel jó nagyot zúzhattok rá, sőt még CP pontokat is kaptok vissza, amiket egyébként érdemes megfontoltan beosztani. Minden találat egyben megjelöli az ellenfél adott testrészét, ekkor érdemes a másik karakterrel varázsolni rá egyet: például egy tűz alapú varázslatot, vagy mondjuk védekezést csökkentő mágiát; amire éppen szükség lesz. A szörnyek halála előtt kínálkozik a legjobb alkalom a manaszívásra (absorb), és ha elpusztítottátok őket Aisha-val meg kell kötni őket (seal parancs), ki kell őket zárni erről a létsíkról, különben pár körön belül teljes HP-val újraélednek. Arra is érdemes odafigyelni, hogy csaták után kb. fél-egy perccel a legyőzött kreatúra, a pályán újra megjelenik a semmiből, ezért mindig iparkodni kell, nem lehet egy helyen hosszabb időt eltölteni.

Ennél rosszabb dolgot ki sem találhattak volna a fejlesztők, számomra ez ölte meg végleg a játékélményt.

A Last Rebellion-nel eltöltött korai órákat, főleg a már említett újratermelődő ellenfelek miatt, a kínlódás és az izzadságszag fogja jellemezni. Később, ahogy haladtok előre és ráadásul ügyesen



taktikáztok, akkor túl könnyűvé válhat a program, ezzel a játékmenet nagy részét kitöltő harcok pedig érdektelenné fognak válni. Aki megkockáztatna mégis egy végigjátszást, az egy kategóriáján belül igen rövid, körülbelül 15 órás játékidőre számítson, amiben a lineáris fősztorin kívül nem nagyon lesz egyéb felfedeznivaló.

Szerintem megegyezhetünk abban, hogy még ha ennyire frusztráló is egy játék, talán akkor is egy picit elnézőek lehetnénk, ha másért nem, legalább a technikai megvalósításáért, gondolok itt a progi szemünkre és fülünkre gyakorolt hatására. Ám a helyzet itt sem rózsás. A főszereplők kidolgozottsága ugyan rendben van, és a töltőképernyők művészi rajzait is olyan neves vendégillusztrátorok készítették, akik korábban a Macross vagy Magna Carta sorozatokon dolgoztak, de a grafika teljességében úgy néz ki, mintha egyenesen PSP-ről vagy PS2-ről ültették volna át nagyfelbontásba. Igaz nem recés a kép, és egyszer sem akadt be a program (még jó), de borzasztó ronda az egész, ennél finomabban nem tudom megfogalmazni. A varázslatok effektjei szégyenszemre kizárólag a régi PS1-es programokkal vehetnék fel a versenyt, a textúrák homályosak, a bejárható helyek pedig egyhangúak, teljesen jellegtelenek, nincs semmi, ami feldobná az összképet: a legnagyobb változatosságot például egy leomlott falszakasz, vagy mondjuk ritkásan elszórt bokrok fogják majd jelenteni. Ugyanez az egyhangúság érvényes a hangokra is. Az elektronikus dallamok teljesen feledhetőek, az angol nyelvű szinkron pedig mesterkélt, sokszor túlzó hanghordozásától pedig még a hideg is kirázott, tisztára mint valami rossz animében.





A konkrét ismertetést ott kezdtem, hogy a játék felvezető szövegében taglalják, miként fog vélekedni az utókor, a történtekről. Ezt a visszatekintést a Last Rebellion-re értelmezve biztosra veszem, hogy még a címére sem fogunk majd emlékezni. Búcsúzóul annyit tudok nektek mondani, hogy messze kerüljétek el ezt a játékot, inkább az FF13-at, vagy a Resonance of Fate-et válasszátok helyette.

Utószó gyanánt a fejlesztő/kiadó NIS amerikai részlegvezetőjének nyilatkozatát tolmácsolnám, amit a Last Rebellion nyugati kiadásakor mondott: „Sajnálom a vásárlóinkat, hogy kiadtuk ezt a programot." Úgy gondolom, ebben a mondatban minden benne van.

EmThor

LAST REBELLION

2

Kiadó: ***Tecmo Koei***
Fejlesztő: ***Nippon Ichi Software, Hit Maker***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

LEGO Harry Potter Years 1-4

„Egy LEGO Harry Potter szerintem nagyon sanszos" – hangzott el egyszer egy nagy ember szájából. Na jó, ne túlozzunk, valójában csak én írtam anno, viszont tényleg 2 éve már, hogy a LEGO Batmannél elkezdtem latolgatni, vajon mi lehet majd a Travellers Tales/TT Games következő témaválasztása. Azért lehet találgatni, mennyire mosolyogtam, mikor tavasszal az első LEGO Harry Potter: Years 1-4 trailerben felcsengtek John Williams híres dallamai.



Egy csendes éjjelen, a Privet Drive-on Dumbledore, valamint McGalagony professzor várakoznak Hagridra, hogy megérkezzen a kis pólyás Lego Harry-vel, majd rokonai háza előtt hagyják, a gonosz Dursley-ék gondjaira bízva, hogy megkezdődhessen a varázslat. Nem kevesebb, mint 4 teljes Harry Potter regényt és filmet végigjárva vethetjük magunkat egy újabb hatalmas LEGO kalandba, mely tartalmát tekintve talán minden eddiginél komplexebb és nagyszabásúbb.

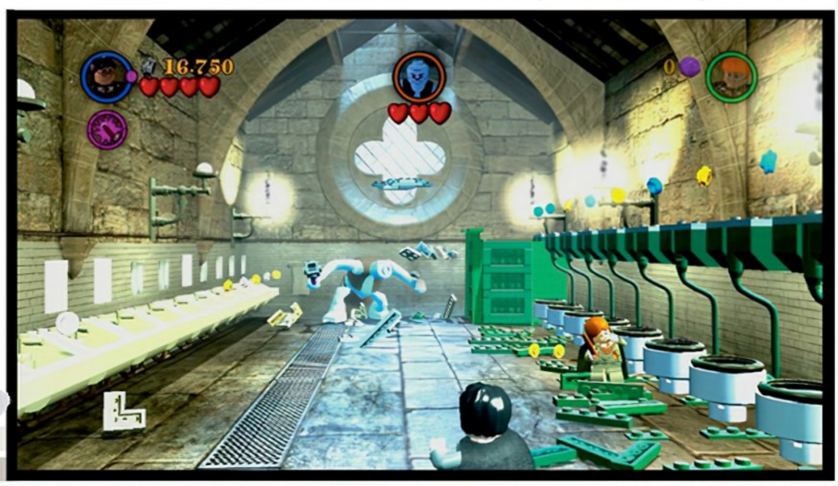
A „Bölcsek kövében" az ifjú Harry-vel elvégezhetjük az első évet Roxfortban, megismerkedhetünk barátaival, Ronnal és Hermione-vel, az óriási melegszívű vadőrrel Hagriddal, és a tanárokkal. Megküzdhetünk a hatalmas trollal, meggyűlik a bajunk Bolyhoskával, a háromfejű kutyaszörnnyel, és végül fény derül Mógus professzor titkára is.

A „Titkok kamrájában" Harry visszatér az iskolába, ám Dobby, a kis házimanó már az elején figyelmezteti, hogy hatalmas veszély fenyegeti Roxfortban. Bizony nem is alaptalanul, hiszen a Titkok kamráját kinyitják, és egy veszedelmes szörny a diákok életére tör, Harry-nek pedig meg is kell küzdenie a hatalmas Baziliszkusszal.

Az „Azkabani fogolyban" Harry megismerkedik egyetlen élő rokonával, Sirius Blackkel, és habár ebben a részben közvetlenül nem tűnik fel Voldemort, a félelmetes dementorok bőven kárpótolják hiányát. Végül a „Tűz serlegében" Harry-vel részt vehetünk a Trimágus Tusán, melyen híres varázslóiskolák bajnokaival egyetemben félelmetes próbákon kell helytállnia, és végül maga Voldemort is feltűnik, ezúttal teljes testet öltve.



Habár jómagam is elsősorban Gyűrűk Ura fan volnék, én is nagyon bírom Harry Potter kalandjait. Mindig is úgy éreztem, hogy az első két rész – főleg a Titkok kamrája – áll hozzám igazán közel, hiszen a gyermekkoromra emlékeztet, na nem mintha varázsiskolába jártam volna, vagy ilyesmi… ellenben büszkén vállalom, hogy nem csak véres erőszakra gerjedek a filmvásznon, sőt mi több, külön öröm, ha valami képes megszólítani a bennem, és persze sok millió Potter rajongó lelkében bujkáló gyermeket. Persze nem mondom azt, hogy a későbbi részekkel gond lenne, de úgy érzem, az Azkabani fogolytól egyre sötétebb és komorabb lett a kezdetben oly színes varázsvilág.





Mindenesetre vicces volt minden híres jelenetet és jól ismert kalandot újra átélni LEGO szcénában, néha persze egy picit alakítgatva az eredeti forgatókönyvön, de nem hinném, hogy akadna egyetlen rajongó is, akinek ne csalna mosolyt az arcára, mikor pl. a kókler Gilderoy Lockhart ünnepelteti magát és legendás kalandjairól szóló könyveit



az Abszol úton. A jelenetek pedig egyszerűen adják magukat, könnyedén felismerhetőek, még ha a kommunikáció ki is merül szimpla LEGO hümmögéssel meg gesztikulálással, de azért tényleg nem árt ismerni a filmeket, hiszen a történet nagyja erre épül, a képi világ meg aztán pláne.

A főszereplő karakterünk természetesen Harry Potter, ám szinte mindig mellettünk áll hűséges Ron barátunk, és a kissé cserfes Granger kisasszony. A jóságos Hagrid már a kezdetektől felbukkan mellettünk egy-egy küldetés erejéig, és persze számos szereplő visszaköszönt a filmből, sőt még állatkák is, mint pl. Hagrid „piciny" kutyusa Agyar, aki méretes termete ellenére „gyáva, mint a nyúl", vagy ott van Makesz, Ron patkánya, aki számos fejtörőben lesz segítségünkre, és később kiderül róla, hogy valójában az elvarázsolt talpnyaló Peter Pettigrew, Voldemort egy szolgája. Minden filmből ismert helyszín visszatér, mint pl. az elvarázsolt mennyezetű ebédlő, az iskola melletti tiltott erdő, vagy a kviddics sportpálya, az igazi élményt viszont az élő helyszínek varázsa nyújtja. Minden teremben, minden sarokban, minden falon, szinte minden festménynél van valami titok, valami rejtély, így a korábbi LEGO sorozattal ellentétben most korántsem a harcokon és az akción lesz a fő hangsúly, habár jellegét tekintve még mindig platformer. Lépten-nyomon ugrabugrálunk begyűjtve a kis LEGO alkatrészeket, mégis gondolkoznunk kell szinte minden újabb helyiségben a gyakran összetett logikai feladványokon, hogy továbbjuthassunk, és ez csak egy kis



része a szobákban rejlő lehetőségeknek, ráadásul számos titok csak későbbi képességekkel fedhető fel, így a korábbi részekhez vissza is térhetünk.

A történetet tehát elsősorban Harry szemszögéből élhetjük át (kivéve pl. a kviddics kupákat, mikor Hermione és Ron a nem túl barátságos Piton professzort próbálják megállítani, vagy a kis bajkeverő Dobby-t, még ha később ki is derül





róluk, hogy mindkettőjük csak jót akartak Harry-nek). A 4 iskolaházból is inkább a Griffendél mindennapjaiból láthatunk képsorokat, és talán egy-egy rövid pillanat erejéig a kis gonosz Drako Malfoy kapcsán Mardekárból is. Így Hugrabug és Hollóhát talán csak egy LEGO hümmögésnyire kerül „szóba". Minden – a filmből – jól ismert karakter feltűnik, beleértve a gonosz vagy szimplán veszélyes, de néhány esetben jóságos lényeket is, mint a WC-ben garázdálkodó óriási kék troll, Hagrid „kicsikéje", a rengetegben bujkáló Aragog óriáspók, a félelmetes óriáskígyó Baziliszkusz, vagy a délceg hippogriff (félig griff, félig ló) Csikócsőr – és persze ott vannak még a büszke harcos kentaurok, hogy csak néhány példát említsek.



Mindenekelőtt azonban sorra meg kell tanulnunk a szükséges varázslatokat, így a történetben előre haladva egyre összetettebb feladatok várnak ránk, és persze a vicces iskolaórák is a sztori részei, hiszen egy képesség elsajátítását ki is kell érdemelni. Ifjú tanoncként, ha már megkaptuk Hedviget a baglyunkat és megszereztük varázspálcánkat az Abszol úton, ugyan már mindenkit fenékbe piríthatunk, de ez még édeskevés. Néhány példát említve: érdekessé a Vingardium Leviosa után válik a dolog (gyerekek, gyerekek, ne felejtsétek Granger kisasszonyt: nem „leviószá", hanem „levióószá"), hiszen a tárgyak lebegtetésével építhetünk magunknak sok esetben lépcsőt, illetve fedhetünk fel számos titkot, de ott van még az Immobilus, mellyel többek között a bajkeverő kis kék tündérmanókat állíthatjuk meg. A Lumos fényereje a gonosz sötétben is mindig megóv, az Expecto Patronum pedig elűzi a gonosz dementorokat. Szükségünk lesz különleges képességekre is, mint pl. Hagrid ereje, mely távollétében különleges főzettel is pótolható, ha a jellegzetes narancssárga láncos karokat kell meghúzni, pl.





egy-egy kapu megnyitásához, vagy ott van Harry láthatatlanná tévő varázsköpenye a Solid Snake-es küldetésekhez.



Igazi, teljes körű szabadságot ugyan lehet nem kapunk, mégsem kell mindig szigorúan követnünk a minket terelő szellemet és a továbbjutást mutató hatalmas kék nyilakat. Így a szabadság érzete bőven megvan, de ennek ellenére sem lehet nagyon eltévedni. Számos termet visszamenőleg is szabadon bejárhatunk, a titkok pedig természetesen csupán opciók, titkos karaktereket és pontokat gyűjthetünk velük, különleges trófeák és gamerscore pontok megszerzését szolgálva. A sztori követése mellett legfőbb feladatunk tehát LEGO alkatrészek és egyéb kis tárgyak gyűjtögetése, mellyel összesen több, mint 100 karaktert is megnyithatunk, és újrajátszhatjuk a szabad pályákat, sokszor mondanom sem kell mennyire viccesen átírva a forgatókönyvet, pl. maga Voldemort irányításával. A különleges extra képességek, esetleg ruhák/kosztümök „bevásárlása" egy külön opció, mely még érdekesebbé teheti kalandjainkat. Ám az igazi kihívást a nagy arany LEGO kockák begyűjtése jelenti, hiszen a teljes játék végigvitelével, és néhány alapvető titok megfejtésével is csak alig a harmadát, talán jó esetben a felét szerezhetjük meg az összesen 200 darabnak. Így a fanatikus maximalistáknak az alapból minimum 15 órás játékidő könnyen 30 óra felé is emelkedhet, ha minden rejtélyt meg kívánunk oldani. Mindegy kit irányítunk a sok-sok megnyitható, illetve minket kísérő karakterek közül, a megszerezhető pontszámok mindig saját kontónkat növelik. LEGO érmék pedig szinte mindenhol vannak, elég megráznunk egy virágot, máris ömlik ránk a sok-sok money, függetlenül attól, hogy jártunk-e már a helyszínen. A speciális tárgyakat azonban külön meg kell keresni, és ez bizony a fő sztorivonalhoz szükséges megoldáshoz is adhat fejtörésre való okot.



Amiben mindig is erős volt a LEGO sorozat, az a kooperatív játékmód, ami különösen ötletesen, részben egy-képernyős, néha két-képernyős módban lett megoldva. Ilyenkor, ha a két játékos eltávolodik egymástól, elválasztódik a két „térfél", majd mikor a terem két vége felől végül újra egymáshoz közelednek, ismét egybeolvad a kép. (Lehetne persze 3 játékos is, hiszen a legtöbb küldetés meg is adná rá a lehetőséget.) Sajnos online nincsen lehetőségünk koopban játszani, de legalább az offline gameplay kárpótol minket. A feladatok megoldása sokszor összetettebb, több karakter különböző képességeit igénylik, de persze egyedül is bármikor megoldhatóak, hiszen gépi társaink is egész jól helytállnak (legfeljebb kicsit lassabban reagálnak), és a kamerával sincsen különösebb gond. Mégis minden jóval dinamikusabb, ha ketten toljuk, ellenben ez kisebb versenkedő acsarkodásra is adhat okot, mivel a begyűjthető extrák ilyenkor két különböző kontót növelnek.



Ha te is szeretted a korábbi LEGO adaptációkat, most sem nagyon lesz okod csalódni a kivitelben, akár az optikai erősséget, akár a hangulatot, vagy a tartalmat/kihívást nézzük, ha pedig Harry Potter rajongó vagy, szerintem egyenesen odáig leszel! A TT Gamesnek megint sikerült az egész sorozatot átültetni mesebeli tündibündi rajzfilmes világba, de már az első iskolaévtől éreztem, hogy most tovább is léptek a megszokott sémán. Miről is volt szó eddig? Star Wars, Indiana Jones, vagy Batman. Megyünk előre, újabb helyszín, újabb harcok, némi fejtörő, és megy tovább az akció. A Harry Potterről csöppet többet mondhatunk el. Roxfortban vagyunk,

LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4



nem egy-egy helyszínen, tényleg az iskolában, tele élő diákokkal, többé-kevésbé szabadon bejárható termekkel, minden teremben valami újabb rejtéllyel, és telis tele varázzsal, sokkal közelebb kerülve a világhoz, mint eddig korábban. A humoros bejátszások teszik fel az i-re a pontot, ahol persze nem is tudtak volna mindig szigorúan ragaszkodni a filmben látottakhoz, a hümmögő stílusos jelenetek mégis kreatívan emlékeztetnek minden jól ismert dialógusra. Színes bájos kis LEGO varázstanoncok, kedvenc szereplőink kalandjai, látványos gyönyörű helyszíneken, nem csak Roxfortban, de az iskolát körülölelő rengetegben is, vagy a filmben szereplő egyéb helyszíneken. Persze nem minden tündöklő csillogó játékkockából áll, de kétségkívül minden remekül beleillik a hangulatos rajzfilmes környezetbe. A jól megszokott LEGO humorból egyetlen küldetésnél sem lesz hiány, hiszen minden kis titok aranyos ötvözete a LEGO-HP világnak.

Végére értünk a varázslatos kalandnak, vagy mégsem? Mi hiányozhat még. Talán egy személyes vélemény, egy igazi szubjektív élménybeszámoló. Az igazat megvallva, sosem voltam igazi klasszikus értelemben vett rajongója a LEGO sorozatnak. Kezdettől elbűvölt az ötletessége, a bájos kivitele, és a stílusos humora, de igazán megfogni talán mégsem tudott, és nem feltétlenül akarom a Harry Potterre sem ráhúzni az ellenkezőjét. Az viszont tény, hogy most sokkal jobban el tudtam merülni benne a szűk hetes játék során, legyen szó akár a számomra kedvesebb HP filmekről, vagy akár a jóval összetettebb, egyszerűen komplexebb elénk táruló világról. Továbbra is fontos szem előtt tartani, hogy elsősorban gyermekeknek készült, és nem is hasonlíthatjuk a licencelt komolyabb filmadaptációk hangulatához, mégis túlzás lenne azt állítani, hogy felnőttek nem találnak benne elegendő kihívást, mert erről szó sincsen, csak számítsunk rá mit kapunk: LEGO Harry Pottert, tele humorral, kalandokkal, valamint titkokkal, és egy már jól ismert történetet, mely talán még varázslatosabb, mint emlékeinkben. Ezek után nincs is más hátra, mint bizakodva várni a napszemcsis LEGO Neo-t és a barna hengerfejű Morpheus-t.



Amerikai titkos kontaktunknak hála mi is megcsodálhattuk élőben a gyönyörűséges Collector's Edition-t PS3-ra, melynél sokáig csak USA megjelenésnek találtuk nyomát, de a jelek szerint megcélozták Angliát és Ausztráliát is. A gyűjtői darab tekintélyes mérete bőven túlszárnyalja hagyományos társát, a dizájnos csomagolásban ugyanis helyet kapott egy bónuszlemez megannyi extrával, egy ingyenes gyermekbelépő a kaliforniai Legolandbe, valamint a 4 iskolaház címerével egy-egy LEGO hűtőmágnes is a kollekció részét képezik.







Krisz

LEGO HARRY POTTER 1-4

4/5

Kiadó: ***Warner Bros Interactive***
Fejlesztő: ***Travellers Tales***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

NAVAL ASSAULT
THE KILLING TIDE



„Pattanj tengeralattjáróba és kövesd a drámai sztorivonalat, melyet a második világháború eseményei ihlettek. Vegyél részt a tengeri hadviselésben, ahol az US Naval Special Ops csapat tagjaként ellenséges hajókra és repülőkre vadászhatsz" – eme szerény, ám kétségkívül figyelemfelkeltő szöveg nem szerzői szösszenet, még csak nem is egy új Steven Seagal film forgatókönyvéből származó részlet. A bevezetésként írt idézet a Naval Assault: The Killing Tide című játék dobozának hátoldalán található.

Komoly szavak ezek, különösen egy olyan kiadó embereitől, akik a közelmúltban egy felejthető Backbreaker-rel és egy rettenetes Naugthy Bear-rel is megajándékoztak(?!) minket. Mindezen tények ellenére mégis előítéletektől mentes, optimista érzésekkel pattintottam gépbe a korongot, de – ahogyan az titkon mégis várható volt – kezdeti lelkesedésem rövid idő leforgása alatt erős antipátiába torkollott. Tapasztalataimat pár bekezdéssel lejjebb részletesen megosztom veletek, most következzenek az alapok.

A játék sztoriját felesleges lenne részletekbe menően boncolgatni, ugyanis a hatásvadász nyitányban szó szerint minden benne volt: adottak a WWII fontosabb eseményei, melyeket jelen tesztünk alanyában a megszokottól eltérően nem hős katonaként, hanem óriási tengeralattjárók kapitányaként kell abszolválnunk. A hadszíntér az Atlanti Óceánra, azon belül is az északi területre korlátozódik, de autentikus helyszínek hiányában (New Yorkot még felismerjük a Szabadságszoborról, mást már kevésbé) teljesen mindegy hol járunk, mert minden lokáció ugyanúgy fest. A végtelen, fodrozódó óceánon kívül nem sok érdekesség tűnik fel a horizonton, bár elvétve láthatunk dimbes-dombos partszakaszokat, vagy hajókkal megtűzdelt kikötőket, összességében a nyílt víz látványa dominál. Játékmenetét tekintve a Naval Assault meglehetősen egysíkúnak mondható, ami leginkább a klisékben bővelkedő küldetéseknek és a fent taglalt ingerszegény közegnek köszönhető.
A szám szerint 30 missziót felsorakoztató stuff legnagyobb hibája azonban az, hogy semmilyen szinten nem képes a szórakoztatásra. Nagy valószínűséggel még a műfaj iránt érdeklődést mutató gamerek is szitkozódva állnak fel mellőle az első pár perc után, mert ez a játék valami rettenetesen rosszra sikeredett. Minden pályán olyan hadműveleteket kell teljesítenünk, melyek alapja elméletileg a történelem, de a gagyi kivitelezésnek hála ezt garantáltan nem fogjuk érezni. A legtöbb misszió kimerül annyiban, hogy a tenger közepéről indulva likvidálnunk kell pár ellenséges hajót, vagy repülőt – extrém esetben tengeralattjárót –, majd ezen bonyolult műveletsorozat végeztével a kimeneti pontot elérve leléphetünk a pályáról. És ennyi. Hogy mi módon kerülünk mindig a végeláthatatlan kékség centrikus közepére, azt senki ne kérdezze, szimplán ott vagyunk és kész, ahogy az is örök rejtély marad, hogy miért néz ki minden hajó pontosan ugyanúgy?!

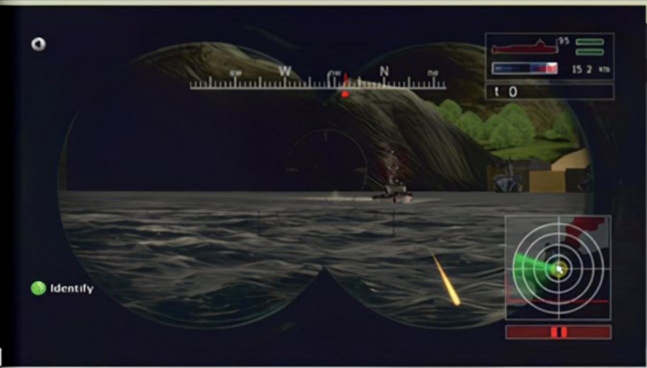


Ami a lehetőségeket illeti, túl sok nincs belőlük, sőt igazából a game olyan egyszerű, amennyire csak lehet, de inkább vegyünk egy konkrét példát. Megkapod az utasítást, hogy lőj ki három tankerhajót. Rápillantasz a jobb alsó sarokban megbújó radarra, ami korrektül mutatja a közeledben lévő összes objektumot. Kiválasztasz egy szimpatikus pöttyöt, majd amennyire csak lehet megközelíted. Amikor a tanker már teljes nagyságában láthatóvá válik a képernyőn, ellentmondást nem tűrően elkezded lőni, torpedóval, gépfegyverrel (feszítővassal, hegesztőpisztollyal). Ha szerencséd van nem, de ha nincs, akkor bizony visszalő. Persze ilyenkor sincs pánik, mert a jobb felső sarokban lévő, tökéletesen oda nem illő Lafayette tengeralattjáró (Az 1960-as években kezdték el gyártásukat. Értitek, egy WWII-es játékban?!) ikonból tájékozódhattok járművetek egészségi szintjéről, így ameddig az nem csökken drasztikusan



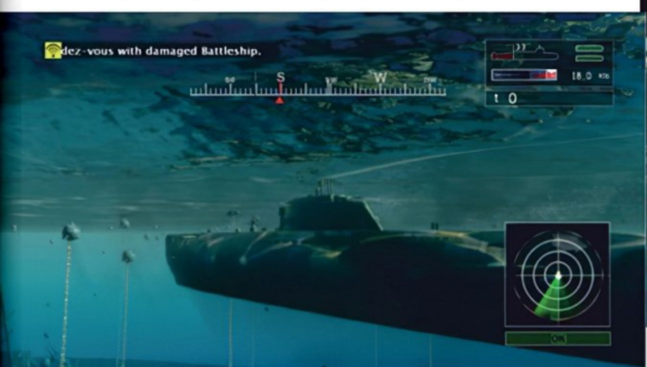






alacsonyra, addig nincs nagy gond. Tegyük fel, kilövöd az igazából neked mit sem ártó hajót. Következő lépésben kapod a fülest rádión, hogy mivel kissé felpiszkáltad az agyukat, ezért most rád küldenek egy rakás megsemmisítésre ácsingózó vadászrepülőt. Ha őket is álomba szenderítetted, akkor újabb üzi, újabb hajó(k), majd ismét repülők – esetleg bombázók, ecetera... Ha minden kívánságnak eleget tettél, radarodon megjelenik egy kék kör formájú jel, ami a kimeneti pontot – azaz a pálya végét jelzi. Vedd arra az irányt és Mission Accomplished!
Persze nem minden küldetés ilyen egyhangú, néha vannak komolyabbak, összetettebbek, már-már komplexnek mondhatók is, mint mondjuk: be kell férkőznöd az ellenség közelébe, majd egy jellopó segítségével el kell csípned a németek kódolt üzeneteit, hogy aztán a HQ-ba visszaküldve, majd ott dekódolva megkapd a következő utasítást: van egy nagyon nagy, sőt óriási csatahajó tőled 500 km-re északra. Na azt ki kellene nyírni, lehetőleg minél gyorsabban. Ja és ha végeztél, meeting a kimeneti ponton!

Akció közben rombolásunk függvényében folyamatosan csillagokat kapunk, amiket újabb tengeralattjárókra



(összesen 4 db) válthatunk be a küldetések választómenüjénél. Ezek nem csak méretükben, valamint kinézetükben térnek el egymástól, de tulajdonságaikban is különböznek. Van, amelyik gyorsabban tud haladni, a másik egyszerre két torpedót is ki tud lőni, a harmadiknak erősebb a páncélja, stb. Az említett 30 misszió egyébként röpke 8-10 óra alatt mindenféle komolyabb erőfeszítés nélkül teljesíthető, de ezekkel a tuningos tengeralattjárókkal újratolva a játékot még rápakolhatunk pár órácskát a szavatosságra – már ha bárki is lenne olyan mazochista, hogy többször nekiül ennek a csodának. A játékidő-tágítás másik módja a multiplayer lehet, de inkább csak lehetne, ugyanis egyetlen élőlény (beleértve a növényeket, állatokat, ufókat, alieneket és egyéb légzésre képes organizmusokat) sem játszik eme gyöngyszemmel, pedig kitartóan próbáltam rábukkanni valakire, akivel letolhatnék egy jó kis deathmatch-et. (Kicsit Bomberman Act Zero feelingem volt, mert annak tesztelésekor is hasonló volt a szitu) Szóval a multi részleg ismertetésére én most virtuálisan kiakasztom az „érdeklődés hiányában elmarad" táblát. Sorry.

Elemezzük kicsit a technikai megoldásokat. Ahogy azt már bizonyára sejtitek, a játék grafikája kapcsán sem beszélhetünk éppen himalájai magasságokról. A stuff frankón úgy néz ki, mintha egyenesen az előző generáció közepéből érkezett volna: kidolgozatlan részletek, pocsék textúrák, igénytelen modellek és borzasztóan egyhangú, sablonos helyszínek jellemzik. A vizuális összkép alapján a Naval Assault inkább tűnhet leértékelt XBLA címnek, mint teljes árú, polcról leemelhető dobozos produktumnak, ami elég meredek, tekintve, hogy 2010-et írunk. Hangok, zenék terén szintén hasonló a helyzet. Egy valamirevaló effektet nem hallottam 8 órán át tartó szenvedésem alatt, ráadásul, ami viszont befurakodott hallójárataimba, attól egyenesen rosszul voltam. Semmi, ismétlen semmi olyan megoldás nincs a játékban, amit ne láttunk volna már 6 évvel ezelőtt – és azóta sem. Kicsit olyan ez a játék, mintha egy időkapszulából bukkant volna elő…





Összegezvén a leírtakat, a személyes véleményem a Naval Assault: The Killing Tide-ról az, hogy 2010-ben egy ilyen produktummal kiállni a nagyérdemű elé meglehetősen merész húzás volt. Borzasztóan gyenge, csúnya, érdektelen (ide illesszetek be pár szabadon választott negatív jelzőt), de ami a legszörnyűbb, hogy ezért még pénzt is kérnek. Ráadásul nem is keveset. Mindenki kerülje el, ez tipikusan az a kategória, amit még ingyen se, csak ha fizetnek érte!





Zumics

1/2

NAVAL ASSAULT: THE KILLING TIDE

Kiadó: ***505 Games***
Fejlesztő: ***Artech Studios***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

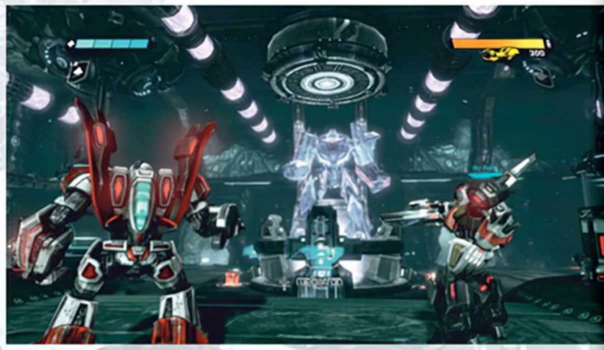
Ha régi Transformers rajongó vagy, akkor tudod, mennyi mindent tartogat ez az univerzum Megan Fox hosszú lábain túl. Ha csak a mozifilmeket láttad, akkor azon gondolkodsz, vajon mennyit tartogat ez az univerzum Megan Fox hosszú lábain túl? Ha pedig videojátékos vagy, akkor most a lehető legjobb és legélvezetesebb módon tudhatod meg, mit is tartogat a Transformers-világ, Megan Fox hosszú lábain túl.

Már hónapokkal a megjelenés előtt hatalmas, a legnagyobb tripla-A kategóriás címeknek kijáró rajongás övezte a High Moon Studios új Transformers játékát. Az előzetesek lehengereltek mindenkit, a várakozások az egekbe szöktek: vajon sikerül-e az eddig csak kvázi-középszerű Bourne filmadaptációkat, és a mindenki számára ismeretlen, de egyébként egész korrekt vámpíros-westernes Darkwatch-t kitermelő brigádnak összehozni valami maradandót, ebben a két mozifilm által megtépázott hírnevű világban?

Ezen a ponton az univerzum előzményeit visszamenőleg összefoglalni olyan bátor vállalkozás lenne, hogy ha meg merném tenni, akkor utána a Mont Blanc megmászása biztosítókötél nélkül már különösebb pulzusemelkedés nélkül sikerülne. A körülbelül egymillió különböző képregény, rajzfilm, animációs film, és azok eltérő generációi szinte egytől-egyig másféle módon mesélik az alakváltók eredetét, s azon események láncolatát, melynek következtében végül a Földre jutottak.

A Wii és DS verziók

A Wii-re készült portot a Next Level Games készítette, s kissé át is keresztelték, így a Nintendo tulajdonos Transformers rajongók Cybertron Adventures alcímmel keressék a játékot a boltokban. A DS verzió pedig valójában két külön anyag: ahogy a kézikonzolra korábban megjelent Transformers-ek esetében, itt is létezik egy Autobot és egy Decepticon változat.





Mindenesetre a Transformers fanatikusok által (ők egyébként durvábbak, mint a trekkerek) csak G1-nek nevezett sztorivonalban a Quintessons néven futó ősi faj egyfajta laza ipari egységként használta Cybertron bolygóját, kétféle robot, a katonák, és a munkások gyártására. Elkerülhetetlen módon kitört egy lázadás, ami az ősöket szépen elkergette a planétáról, s az ottmaradtakból kialakult a ma is ismert két rivális frakció: a becsületesen dolgozó gépek autobotokká, míg a katonák a decepticonokká váltak, s mivel nem nagyon akadt jobb dolguk, több évszázadon át háborúztak.

A Transformers-polgárháború végén csatlakozunk be a War for Cybertron eseményeibe, ami tehát egyfajta előzménye a régi G1 sorozatnak, ugyanakkor felvezeti a hamarosan érkező új, Transformers: Prime animációs szériát. Hogyan vált ennyire erőssé Megatron? Kicsoda Optimus fővezér? Mi lett Cybertron sorsa? Miért kellett a robotoknak a Földre jönniük? Mi a másodfokú egyenlet általános megoldóképlete? A játékból mindenre választ kapunk. Számomra egyébként a sztori volt az első, igazán kellemes meglepetés. Mire ezt a tesztet olvassátok, az interneten már több helyen felbukkantak a különböző magazinok értékelései, s erősen furcsállom, hogy sokak szerint ezen a téren kissé gyengén teljesített az anyag. Persze, azt én sem állítom, hogy Oscar-díjas forgatókönyvírói munkát találunk mögötte, de nagyon kellemesen és érdekesen mutatja be ennek a pusztító háborúnak a végnapjait. A történetet tíz fejezetre osztották fel, s érdekes módon a rosszfiúkkal kezdünk. A decepticon-kampány belevág a dolgok közepébe: Megatron rájön, hogy létezik egy különösen erős, misztikus energiaforrás, a Dark Energon, amit ha sikerül megkaparintania, hatalmas előnyre tehet szert az autobotokkal szemben. A tervet megvalósítás követi: a decepticon vezér segítőivel megtámadja az akkor még a jó oldalon álló Starscream űrállomását, innen pedig Iacon lerohanásához, és a Cybertron magjának kinyitásához szükséges kulcs megszerzéséig fajulnak az események. Nem sok játékban adódik lehetőségünk a rosszfiúkat irányítani, de itt félelmetesen jól sült el. Megatron iszonyatosan tökös, kemény szövegei minket is a minél durvább és hatékonyabb előrehaladásra bíztatnak, s



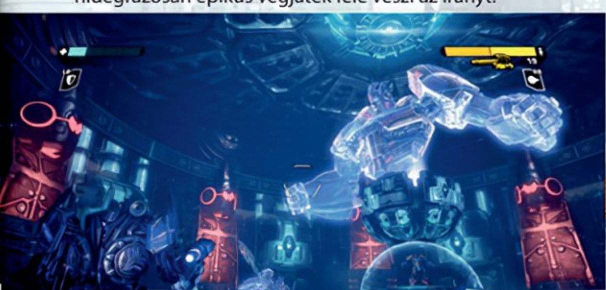








céltudatossága, határozottsága miatt még egészen szimpatikus karakter is lehet. Két segítője, a mindentudó Soundwave, és a paranoiás, folyton pesszimista Breakdown szintén fantasztikus figurák, s hármójuk között folyamatosak a mókás hangulatot garantáló beszólogatások. Ebbe az egészbe elég néha bedobni a mindig tiszteletlen, pimasz Starscreamet (akire egyébként egy teljes pálya épül), hogy rájöjjünk, azért tehetséges írók dolgoznak a High Moon Studios-nál. Az ötödik fejezet után aztán váltunk az autobotok kampányára (de kezdhetünk rögtön itt is, bár ezt nem ajánlom), s habár a döngölős Megatron után egy ideig furcsa a sokkal puhányabbnak látszó, mindenkitől elnézést kérő és szerény Optimus felett átvenni az irányítást, de cimborái, a mindenki által imádott, hiperaktív Bumblebee, és a kötözködős Ratchet oldalán hamarosan kaján vigyorral irtjuk majd az álcák követőit. Ezután pedig örömmel tapasztalhatjuk, hogy habár az autobot sztori lassabban indul, de egy sokkal változatosabb, ötletesebb, és hidegrázósan epikus végjáték felé veszi az irányt.



Az alapszituáció, a karakterek és a tálalás tehát fantasztikus, ami azonban még ezeknél is fontosabb, az a tiszta játékélmény. Sokat hallhattuk, hogy a High Moon Studios csemetéje gyakorlatilag egy Gears of War-klón, a Transformers univerzumba helyezve. Sőt, sokan rögtön Gears of Cybertron-nak is nevezték. Jelentem, mindez nem igaz; attól eltekintve, hogy mindkettőben lőni kell, s mindkettő erősen támaszkodik a kooperatív élményre, szinte semmiben nem hasonlítanak egymásra.

Tesztalanyunk ugyanis inkább az arcbamenős, kőkemény akciót részesíti előnyben, fedezékbe bújásra (mármint a Gears-féle módon) nincs is lehetőségünk. A Halo 3-hoz hasonlóan egyszerre maximum két fegyver és pár gránát lehet nálunk, s szintén a Bungie klasszikusára hajazva, általában elég hamar ki fogunk fogyni a töltényekből, ami arra kényszerít, hogy folyamatosan más és más stukkert használjunk. Ezen a téren a felhozatal egyébként decens: a géppuskától kezdve a célkövető rakétavetőn át a feltölthető plazmaágyúig mindent megtalálunk, ami csak ahhoz kell, hogy robotikus felebarátainkat a roncstelepre küldjük. Töltényt és életerőt az útközben talált, szétüthető kockákból nyerhetünk. Utóbbi (mármint az élettöltő) egyébként

Transformers: Prime

Erre a névre hallgat az október 10-én bemutatkozó új animációs sorozat, melyet a Hasbro és a Discovery közös új csatornáján, a The Hub-on fognak vetíteni. Egyelőre elég kevés információ szivárgott ki a történetről, de úgy néz ki, hogy számos karaktert viszontlátunk majd a War for Cybertron játékból, és a mozifilmekből is.



különösen értékes, mert ezen a téren a fejlesztők szakítottak a mostanában divatos automatikus teljes regenerációval: transformerünk életereje ugyanis csak egy nagyon picit töltődik vissza magától. Ez legfőképpen azért idegesítő, mert ha meghalunk, a legutóbbi mentési ponttól nem maximumon kezdünk, hanem ahogy éppen a mentéskor álltunk, ami okozhat pár különösen kellemetlen és idegesítő pillanatot.





láthatatlanná tud válni, míg a tudós (scientist) gyógyíthatja a sérült csapattársakat. Emellett minden derék robot át tud alakulni egy járművé is -remélem senki nem gondolta, hogy egy magára valamit is adó Transformers cucc teljes lehet e nélkül -, s ez az átalakulás a játékmenet szerves részét képezi. Fantasztikusan látványos, ahogy főhőseink egyetlen gombnyomásra menet közben változnak át és vissza, s ez egészen megbolondítja az egyébként eléggé sztenderd váll fölötti nézetes harcot. Minden pénzt megér az érzés, ahogy szemből rárontunk a közeledő ellenséges csürhére, távolról beléjük eresztjük az összes töltényünket, közel érve baltával felaprítunk egy-két jómadarat, majd ugrásból fordulás közben átváltozunk tankká, és a maradékot egyetlen lövéssel intézzük el. Ez az igazi Transformers-hangulat! Habár az alakváltás a legtöbb esetben opcionális, néhány pályarész megköveteli a használatát a továbbjutáshoz: kapunk kifejezetten autós szekvenciákat, de az is előfordulhat, hogy egy-egy főboss halálos képességeit csak úgy tudjuk elkerülni, ha időben beváltunk a gyorsabb másodlagos formánkba.

Az alapvetően egyszerű játékmenetet néhány extrával turbózták fel a készítők. Először is, minden transformer rendelkezik kétféle különleges képességgel, melyek közül az egyik általában egy gyakran használható, kisebb segítséget nyújtó extra (például Megatron repülése, vagy Optimus gyors előreugrása), míg a másik függ az adott karakter típusától. A robotok négyféle, többjátékos módra is érvényes osztályba sorolhatók: a vezető (leader) csapatot segítő képességekkel rendelkezik, a harcos (soldier) kapja a legerősebb fegyvereket, s töltényeket tud adni a többieknek, a felderítő (scout)

A különböző képességekkel rendelkező karakterosztályok és a típusonként változó átalakulások csak úgy kiáltanak egy magvas többjátékos élmény után, s a fejlesztők nem hagynak cserben minket. Mivel minden pályán egyszerre három robot indul harcba, semmi akadálya annak, hogy két barátunk beugorjon, s együtt daráljuk végig a kampányt, ami egyébként csak Xbox Live-on / PSN-en lehetséges, mert sajnos nincs helyi osztott képernyő, de ettől függetlenül hihetetlenül nagy élmény. Meg erősen ajánlott is, lévén a mesterséges intelligencia által irányított társaink körülbelül annyira okosak, mint egy darab bambusz. Hajlamosak beakadni, lemaradni, nem csinálni semmit, de a legzavaróbb, hogy a képességeiket is csak szökőévenként egyszer, külön kérvény benyújtása







után hajlandóak használni. Járhatunk mi 10% életerővel fejre állva körtáncot Ratchet körül, ő csak nézelődik körbe-körbe, ahelyett, hogy meggyógyítana. Szintén a kooperatív játékra épül az Escalation mód, ami a Gears of War 2-féle Horde, vagy a Halo 3: ODST-ben látott Firefight másolata, egy kicsit kibővítve: a menet közben szerzett pontokból fegyvereket, töltényeket, élettöltőt és hasonló finomságokat vásárolhatunk. A kompetitív multiplayerre sem lehet panasz: a hatféle játéktípus, a minimálisan, de testre szabható transformerek, és a Modern Warfare által ihletett tapasztalati pont- és perkrendszer mind-mind garantálják, hogy a lemez hosszú időre elfoglalja konzolunk meghajtóját.

Mindez ráadásul fantasztikusan is néz ki: az Unreal Engine 3 új verziójának, az aprólékosan kidolgozott, Cybertronra tipikusan jellemző izgő-mozgó környezetnek, és a gondos odafigyeléssel készült alakváltóknak köszönhetően meg merem kockáztatni, hogy a generáció egyik legszebb játékával van dolgunk. A hangzás kéz a kézben jár ezzel a minőséggel, ráadásul a rajongóknak külön öröm, hogy az Optimus fővezért már több mint húsz éve szinkronizáló Peter Cullen ezúttal is visszatér szerepébe, s kellemes orgánumával bizseregteti meg gerincoszlopunkat.

Hibák? Nos, az M.I. korábban már említett hiányosságai sokszor megmutatkoznak, nem csak a csapattársainknál, de az ellenség harcosainál is, ami kicsit illúzióromboló. Ezen kívül elég kevés különböző ellenféllel akadunk össze, melyek közül is egyedül a pajzsos Brute kinyírásához szükséges külön taktika, ráadásul sokszor a pályavégi főellenfelek sem eléggé ötletesek és kreatívak, így legyőzésük inkább hosszas és unalmas ravaszpumpálásba fullad. Aztán meg néha hajlamos beszaggatni a játék, és… és ennyi.

Michael Bay pihizik

Igen, lesz folytatása a Transformers mozifilmeknek, de nem jövőre, hanem 2012-ben. A rendező Michael Bay ugyanis egy évet relaxálással szeretne tölteni, így a bemutató eredetileg kitűzött 2011. július. 4-i bemutatóját el kellett tolni kerek egy esztendővel. A pletykákkal ellentétben egyébként nem tervezik Megan Fox karakterének, Mikaélának a kinyírását, sőt a második epizód sokak által erőltetettnek tartott szerepével szemben a trilógia záró darabjának történetében komoly részt kap majd.









A War for Cybertron tehát a nyári unalomtenger kellős közepébe csobbant bele, fantasztikus megvalósítással, igényes grafikával, rengeteg többjátékos lehetőséggel, de ami a legfontosabb: megmutatta, hogy igenis lehet manapság olyan Transformers anyagot készíteni, amit a fanok is imádnak, de az újoncok is élveznek, s mégsem kellettek hozzá sivatagban rohangáló tini-sztárok, sem pedig bohóckodó John Turturro.





InGen

4/5

TRANSFORMERS:
WAR FOR CYBERTRON

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***High Moon Studios***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Avagy mi böki a csőröd, JediEcoval

„És utána felmegyek az iWiW.re,
Megnézem, valaki bejelölt-e
Sztriptízre, vagy orálra,
Vagy akármi jöhetne utána"

Kaukázus: Teszkó

Share-etlek, nem Tweet-celek!

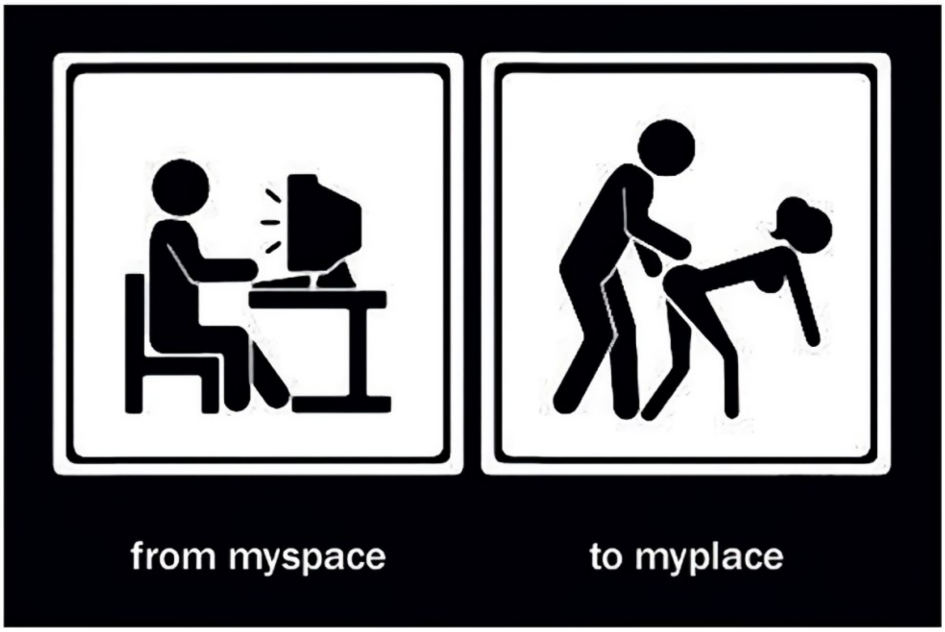
Kapcsolattartás, ismerkedés 2010-ben? Kb. annyira egyszerű, mint egy tördelő/designer/grafikusnak fejből elmondani két bekezdésnyi Lorem ipsum-ot (tényleg egyszerű – a grafikus). Már egy általános iskolás is előbb tanul meg blogolni, chatelni, mint helyesen írni és fogalmazni (ennek olykor tanúi is lehetünk néhány fórumon). Arról már nem is beszélek, hogy régen úgy kellett idősebb ismerőst, bratyót megkérni, hogy vegyen már egy pornóújságot, vagy még maradt apu dugi magazinjainak lejmolása. Ma már ki sem kell menni a közeli újságoshoz (és elviselni a rosszalló tekinteteket), elég a Google-ba beírni a látni kívánt „dolgot, és violá! A csajozás/pasizás pedig, hála a közösségi oldalaknak, olyan viselkedésváltozáson ment keresztül, hogy olykor már a szánalom, a röhej és az „Úristen, bazze" érzések keverékét váltja ki az emberből.



Lájkolod, tweeteled, re-tweeteled, postolod, embededed, képeidet, videóidat share-eled és ismerősnek jelölsz. Ismerős fogalmak, ugye? Az elmúlt években jócskán megszaporodtak a közösségi oldalak; az ún. social networking a mai internetkultúra slágere. Az ismeretségi hálózat (social network) egy közösségi szerkezet, ami egyének vagy szervezetek kapcsolataiból áll. Az internet első ismertségi hálója az amerikai Classmates.com volt, amely 1995-ben indult. Ezeknek a hálóknak a száma 2001-ig csak nőtt, de lényegében az ismerősök és barátok tárolásán kívül, lepkefingnyi dologra voltak alkalmasak. Néhány év múlva alakult ki, a 21. század új barátokkal, ismerősökkel színezett formája, a virtuális közösség. Itt már a felhasználók közötti üzenetküldés, fórumozás, blogolás és képmegosztás – lényegében az interaktivitás – vált a közösségek alkotójává. Így történt meg, hogy 2005-ben az ismertségi hálózatok száma elérte a 200-at, valamint a legnépszerűbb amerikai háló, a MySpace, megelőzte nézettségszámban a Google-t. Ma kb. 200 millió a száma a regisztrált profiloknak a Facebookon, ezek közül naponta 100 millió aktív, így minden 24 órában mintegy 3,5 milliárd perc telik el világszerte ezen a közösségi oldalon. Az Ipsos – Gemius SA felmérése szerint, a magyar internetezők 85%-a látogat el havonta valamelyik közösségi oldalra, a leglátogatottabb továbbra is az iWiW, második helyen a MyVip, bronzérmes a Facebook, a Twitter csak a hetedik a sorban. Viszont van egy olyan megérzésem, hogy a Facebook hamarosan lealázza látogatottságban és regisztrált felhasználókban az iWiW-et. Amíg nem hegesztik stabillá, működőképessé az iWiW-et, tömegesen fogják törölni onnan magukat és regelnek át a konkurens közösségi oldalra (aztán majd meglátjuk).

Amellett, hogy saját státuszát frissíti az átlag web2-es felhasználó, leginkább ismerősei számát növeli, mindenkivel meg akar osztani mindent (a legidiótább videótól kezdve, még azt is, hogy milyen márkájú tampont lájkol), csekkolja az új fotókat (ki hol nyaralt, milyen buliban volt, milyen új cuccot vett, milyen hülyeséggel pózol, stb.), játszik, közösségi életet él (kérdés, hogy ez mennyire valós?) és kukkol. Vadidegen embereket nézeget, és számos alkalommal ezeket az idegeneket meg is szólítja valahogy; egyszóval ismerkedik. Legtöbbször szexuális indíttatásból… De hogyan is működik ez a gyakorlatban? Pl. ha megtetszik egy csaj, vagy egy pasi, kezdetben lájkolják (utálom ezt a szót!) a hozzászólását. Válasz gyanánt esetleg kapnak egy hanyagul odavetett smájlit – a legkreatívabb és sokatmondóbb választ. Megnézik egymás képét (természetesen egyik képen sem látszódnak az esetleges negatívumok, pl. aki molettebb, annak csak a feje látszik), ott is kifejezheti valamelyik fél a tetszését, talán még egy kommentet is odabiggyeszt. Aztán átváltanak hamarosan tényleges személyközi kommunikációra, vagyis vagy msn-en, vagy a portál beépített chat szolgáltatásán keresztül csacsognak. Sikeres msn-elés után (időtartama változó, könnyűvérűeknél lehet akár egy óra is!) pedig,

végre személyesen is találkozhatnak, és ha ott is klappolnak a dolgok, onnan már bármi lehet.
Egyszerűnek hangzik (mint a péklapát), és az is. Neten keresztül sokkal bátrabb, zsiványabb az ember. Valaki pl. egy szórakozóhelyen oda nem menne a kiszemelthez, inkább csak legelteti a szemét, de az interneten keresztül rögtön mindenki a szócséplés virtuóza lesz. Egyesek nem is köntörfalaznak, egyből a témára térnek: „szúrnálak, lehet-e?" Aztán beállítottságtól függően kap a jelentkező pozitív vagy negatív választ. Persze nem mindenki megy át parasztba, sokan választják a hosszas, fárasztó, fűzögetős megoldást („Bocs,hogy így ismeretlenül zavarlak. Csak látom,hogy nem vagy kapcsolatba,és arra gondoltam vagy olyan szép, hogy lehetnél. Mert megnéztem a képeidet. bejön a szemed.") Ezek az ismerkedési jelenségek már a munkahelyekre is beszivárogtak. Csak a nevét kell kideríteni a kollegának és már mehet is neki az e-mail a belső hálózaton. A főnökök többsége nem is sejti, hogy a fülledt légkörű irodában a sűrű klaviatúrakattogás nem feltétlen a heves munkavégzést jelenti.
Sajnos olykor belefuthatunk hibbant, zaklató és olykor perverz versenyzőkbe is. Egyik ismerősömmel (csajról van szó) történt, hogy egyszer egy vadidegen csóka felvette msn-re. Írogatott neki, hogy a képei alapján (melyeket egy közösségi oldalon nézeget már egy ideje) ő kajakra szerelmes lett belé, és ő látja, hogy kapcsolatban van, de mindenkinek jár egy esély. A csaj először udvariasan közölte, hogy köszöni szépen a bókot, de boldog párkapcsolatban él, így hagyjuk ennyiben a dolgot. De csávókám nem adta fel, továbbra is bombázta üzeneteivel. Már olyanokat is írt, hogy a telefonjára rátöltötte az összes képét a leányzónak és azt nézegeti egész nap (beteges, vagy beteges???). Majd mikor egyszer megjelent a ház előtt a fiatalember, és szexuális interakcióra invitálta az ismerősömet, hát először a pasijától kapott némi „nevelést", s majd utána egy rendőrségi feljelentést is bónuszként.
A szexualitás és az internet ma már letagadhatatlanul összefonódott. Sokaknak már a szemük sem rebben, ha felraknak magukról egy pőre képet, vagy videót. Aztán később fáj már csak a fejük, mikor valaki olyan látja, akinek nem kellene (főnök, beosztott, diák, rokon, HR-es, stb.). Nem is tudatosul bennük, hogy amit egyszer felrak az ember a netre, azt akár tíz év múlva is előbányászhatják, még ha le is törölted a tárhelyről. Futó kapcsolatokra szert tenni ma már nem nagy kunszt. Hisz ha egy olyan valakinek írsz, aki már nyilvánosan felvállalta a meztelen igazságot, valószínűleg nem egy sírig tartó kapcsolatot keres (ha mégis, akkor én kérek elnézést). De elég, ha regisztrál az ember egy társkereső oldalra, küldheted a virtuális „pussszikat", kedvedre válogathatsz a szexpartnert keresők közül (fényképesek előnyben!), és akár webkamerán keresztül peep show-s fantáziáidat is kiélheted.
Hogy az eddig olvasott digitális ismerkedési formák bajosak, valamint elitélendőek-e? Nos, e kérdésben tanácstalan vagyok, mint egy kisközség. Nem az én tisztem ezt eldönteni, de az faktum, hogy lényegesen könnyebb szociális, testi szükségleteinket kielégíteni manapság. Régen, némi bátorságot merítve, odatipegtél a számodra kívánatos személyhez, megpróbáltad valamivel felhívni a figyelmét (ennek eredménye a hülye csajozós dumák), bemutatkoztál, esetleg meginvitáltad némi folyékony halmazállapotú frissítő elfogyasztására, beszélgettetek, és ha szimpatikusak voltatok egymásnak, megbeszéltétek a folytatást. Nem volt egyik fél sem kiszolgáltatva, hogy a másik fél már temérdek információt tud róla; nem voltak még adatlapok. Manapság már nem is a telefonszámát kéred el lánynak/srácnak, hanem megkérdezed fent van-e valamelyik közösségi portálon, majd onnan lelesed vagy msn-en felveszed. És ha minimum két percet beszélgettél már vele, akár be is jelölheted!
Azt nem állítom, hogy csak felületes kapcsolatok jöhetnek létre az internetes ismerkedésekből. De azt igen, hogy egy személyes, face-to-face találkozó bensőségesebb viszonyt alakíthat ki. Jobban érzékelhetőek a metakommunikációs jelek (gesztusok, hanglejtés, mimika, stb., nem kell smájlit tenni a mondat végére, hogy éreztessük, ha valamit viccből mondunk), könnyebben olvashatod gondolatait, erősebben tudsz az illetőre figyelni, ergo jobban is megismerheted. Emiatt én azt mondom: merjünk bátran megszólítani embereket, randit kérni (és elmenni), ismerkedni és megismerni. Aztán ha valami jót tapasztalsz, akkor arról gyárthatsz egy jó hosszú blogbejegyzést. De ha a sekélyes emberi kapcsolatokban hiszel, akkor inkább csak post-old ki 140 karakterben!



Anyu?! Már megint életre keltek a játékok!

Toy Story… úgy gondolom, senkinek sem kell bemutatnom a Disney animációs filmjét, ami idén trilógiává bővült: rengeteg ajándéktárgy, figura és alsónadrág kívánja népszerűsíteni a franchise-t. Természetesen ez alól a videojáték-ipar sem kivétel, így az Avalanche Software elkészítette saját adaptációját.



A szoftver, jellegét tekintve platformer, méghozzá a jobbik fajtából: Buzz, Woody és Jessie kilenc pályán keresztül ugrál, lövöldöz és szabadít, többé-kevésbé a film történetét követve. Mindhárom karakternek megvan a saját, speciális mozdulata, így az űrhajós hős hatalmasakat ugrik, a cowboy-fiú lasszójával képes áthidalni a hatalmas mélységeket, míg Jess akrobatikus képességeinek hála a legmagasabb pontokra is feljut. A sztori-küldetések rendesen építenek ezen tulajdonságokra, változatos és szórakoztató élményeket szerezhetünk általuk, hiszen részesei leszünk egy vonatrablásnak, de bekerülünk Buzz játékába is, ahol egy aszteroida-mezőben kell végigrepülnünk, pontosan úgy, mint Han Solo az ötödik Star Wars-ban. Ráadásul vannak küldetések, ahol az összes karakter irányításáról egyszerre gondoskodunk: ilyen például az utolsó előtti helyszín, ahol bajba jutott játékostársainkat kell megmenteni a szemétfeldolgozóban.

A viszonylag hamar, akár egy délután alatt kivégezhető történetmóddal nincs vége szórakozásunknak: a sandbox alapokon nyugvó Toy Box játékmódban egy kisebb falut kell szárnyaink alá vennünk. A főbb figurák mellett a helybéliektől is vállalhatunk apró mini-questeket pénz fejében, amiből újabb épületeket létesíthetünk. Ezek végtelenül egyszerűek, ugyanakkor változatosak is: farmolás, segítség egy bajba jutott gyermeken, a tolvajok elfogása stb. Egy valamire való platformjátékban természetesen gyűjthető cuccok is kellenek: bajszok, fejfedők, ruhák… akár teljesen átszabhatjuk hőseink ruhatárát és fizimiskáját, plusz, a városka kinézetét is megváltoztathatjuk, hála a különböző, híres Disney filmtémáknak. Ha valaki a 100%-ra hajt, jó pár órát el fog tölteni itt, hiszen bár a kihívás egy felnőtt játékosnak alulról súrolja az easy kategóriát, az összes versenyt és kérést teljesíteni mégsem két perc.

Kinézetre teljesen elégedettek lehetünk a Toy Story 3-mal. Nem egy csúcskategóriás alkotás, de meglepően szépek a textúrák, az animációkat pedig minden bizonnyal egyenesen a moziból kopizták, ahogyan a hangok is mind a filmet idézik. A feliratozás hiánya bár fájó pont, de még így is lehet érteni a gúnyos poénokat és vicces beszólásokat.

Mivel a grafikába nem tudtam belekötni, ezért más irányba kell nézelődnöm… hát pont ez az, az irányítás! Sokszor pontatlan, nem „veszi be" az ugrást, hiába látjuk tökéletesnek a szöget, mégsem kapaszkodik meg a párkányon karakterünk és a kamera is lassan fordul. Nem egyszer kellett azért újrakezdenem az egész pályát, mert hibázott az automata… Bosszankodást jó párszor kiváltott a tesztidőszak alatt a szoftver…

Ennek ellenére ajánlanám a játékot? A fiatalabb korosztálynak és az örök gyerekeknek mindenképpen, mivel szórakoztató és kikapcsolódást nyújt a kontrollálási problémái ellenére. A történet-mód rövid, a küldetések 10-20 perc alatt abszolválhatók, amikért csinos pontokat kapunk egyéb iránt, de a Toy Box egész biztosan elnyeri majd a vásárlók tetszését, a kooperatív élményfaktorról nem is beszélve: családosoknak nagyszerű befektetés a Toy Story 3! Az idősebb, vagy nagyobb kihívást kereső játékosok rokonszenvét viszont nem hiszem, hogy elnyeri a szoftver, nekik talán érdemesebb körülnézni még a boltok polcain vásárlás előtt, van jobb azért nála…











Dzsek

TOY STORY 3

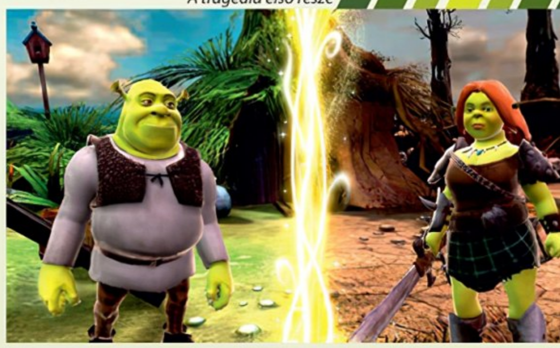
3/4

Kiadó: ***Disney Interactive Studios***
Fejlesztő: ***Avalanche Software***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

„Ha egyszer így szólnék a perchez: oly szép vagy, ó maradj, nem menj! Akkor bátran bilincsbe verhetsz, akkor pusztulnék szívesen!”

Goethe: Faust - A tragédia első része

DreamWorks Shrek Forever After – The Game



A témához – leginkább egyenes ági, kiskorú leszármazottaik révén – nálam jobban konyítók számára nem sok újdonságot fog hordozni az információ, hogy a lassan tíz éves Shrek sorozat nemrég epilógusához érkezett a Shrek Forever After képében. Magyarországon a film a teszt írásakor még nem jelent meg, a menetrendszerűen érkező videojáték-adaptáció viszont már kapható. Ugyan Shrek szempontjából részemről mindkét műfaj terra incognitának számít, a X360/PS3-as „utolsó fejezet” kellemes meglepetésnek bizonyult, sokkal rosszabbra készültem!

Habár a Forever After története a széria rajongói számára bírhat valódi jelentőséggel, azért megkísérelem dióhéjban vázolni. „Momentán semmi bajom nincs, miért ne gyártanék magamnak egy keveset?” – teszi fel a kérdést a révbe ért, idilli szerelmi házasságban élő Shrek, aki még három ikerogre boldog atyja is. Persze az is lehet, hogy az ebből a helyzetből fakadó, sok hímnemű legnagyobb rémálmaként aposztrofálható felelősség és elkötelezettség tudata tett be neki, de szeretné ismét viszontlátni a régi szép napokat, amikor még „valódi ogre” módjára élte életét. Ennek érdekében egyezséget köt ha nem is Mefisztóval, de a helyi rosszfiúnak számító Rumpelstilskinnel. A paktum eredménye egy furcsa, alternatív világ, melyben Rumpelstilskin az úr, az ogréket üldözik, Shrek és Fiona pedig nem ismerik egymást. Hősünk feladata az eredeti helyzet visszaállítása, melyhez hét helyszínen át vezet az út.

A barát a bajban lehet igazán barát. Shreket kalandjai során megszokott társai kísérik, a kis csapat tagjai különböző tulajdonságaik révén együttműködve küzdik le az akadályokat. A címszereplő nagy testi erejének hála nehéz tárgyakat mozgat, az enyhén piromániás Fiona tűzmesterkedik, Szamár tárgyakat rugdos, a Csizmás Kandúr pedig a többiek által megközelíthetetlen, magas területekre képes feljutni. Egyedül játszva az iránygombokkal váltogathatjuk őket, de ideális felállásban, offline többjátékos módban kontrollert ragadva négy családtag vagy barát terelgetheti őket.



A játékmenet első és talán legélvezetesebb összetevőjét a rejtvények jelentik, melyeket természetesen kooperatívan kell megoldanunk. Pl. adott egy sütőtökkel működő katapultunk, amelyhez Shrek szedi le a bogyót, Szamár rúgja irányba a gépet és a Csizmás Kandúr süti el a masinát. Ám ennél összetettebb fejtörőket is fogunk találni, melyek megfejtése akár egy felnőttnél sem ugrik be azonnal – annak ellenére, hogy sok más cuccban már látott puzzle típusokról van szó. A kevésbé kitartó ifjabb elmék segítséget kérhetnek a rejtvény közelében tartózkodó, három vak egérkétől.



A csata is elég nagy hangsúlyt kapott a Forever Afterben, bár sajnos kevéssé élvezetesre sikerült. Ugyan relatíve sok és tűrhetőre sikerült ellenfél van, a harc csupán egy-két gomb nyomkodására korlátozódik. Az érem fényesebbik oldalát az ogre faluban megvásárolható, egyéni és csoportos képességek teszik ki, így pl. az opponenseket elvakító diszkógömb, a bomba, a támadás erősségének vagy a védekezés hatékonyságának növelése, hogy csak néhányat említsek. A főnökcsaták már izgalmasabbak és összetettebbek; a legjobban az tetszett, amikor állandóan mozgó platformokon keresztüljutva, különböző dolgokat összegyűjtve kellett legyőzni az adott bosst.





A Forever Afterben az is dicséretre méltó, hogy – a Lego sorozathoz hasonlóan – az összes gyűjthető tárgyat nem tudod már az első körben felszedni. A szereplők képességeinek fejlesztésével fogunk később olyan helyekre eljutni, ahova addig nem tudtunk, melyre a fősztori befejezése után kerülhet sor. A szavatosság ezzel együtt kb. 8-10 óra, ami manapság átlagosnak mondható. Ugyanez áll a grafikára és a zenére is, utóbbit tekintve a szinkront viszont jelesre értékelem.

Hogy őszinte legyek, nekem annyira bejött ez az aranyos cucc, hogy muszáj volt végigjátszanom. Azt gondolom, a gyermekes szülők nehezen foghatnak mellé vele, úgyhogy a téma iránt érdeklődők bátran szerezzék be.



Petúnia

3/4

SHREK: FOREVER AFTER

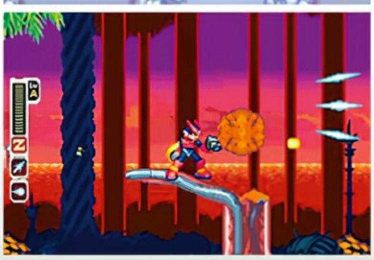
Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***XPEC Entertainment***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MEGA MAN ZERO COLLECTION

MEGA MAN ZERO COLLECTION

Kék Mega Man, Sárga Mega Man, Zöld Mega Man… abból lesz a Mega Mega Man!!







Büszkén vállalom, hogy Mega Man fan vagyok, így igen nagy örömmel fogadtam az új DS-es kollekciót. Korábban a fekete-fehér GameBoy-on küzdöttem végig elsőként magamat a sima Mega Man szérián, aztán az SNES-es Mega Man X-szel lettem szerelmese a sorozatnak. PS1-en az X sorozat és a 8. epizód (fú, azok a zenék…) révén váltam igazán fanatikussá. Wii-n a 9. részt is leszedtem a WiiWare boltjából, így viszonylag otthon vagyok a témában. Sajnos azért akadt egy fekete lyuk, ami a Zero eposz hiányából adódott, mivel nem volt Gameboy Advance konzolom, amely platformon megjelent a sorozat. Szerencsére a Capcom-nál gondoltak egyet, és kiadták a sorozat eddig megjelent 4 epizódját egyben, egy gyűjtemény részeként. Erről írok egy kis rövid ismertetőt.

A barátaim figyelmeztettek, hogy a Zero széria a sorozat legbrutálisabb darabja, ami a nehézséget illeti, így picit félve álltam neki a program tesztelésének. Sajnos igazuk volt, mert ez még a hozzám hasonló Mega Man mazochistáknak is tartogat meglepetést.
A sztori egy századdal a Mega Man X sorozatban megismert hatalmas háború – amelyben Mega Man és Zero is szerepet vállalt – után játszódik. Hatalmas veszteség árán, de békével végződött a kaland. Mega Man életét adta, hogy legyőzze a világ elpusztításáért felelős robotot, míg Zero örök álomba merült.
A történet ezúttal ott kezdődik, hogy Zerót megtalálják és újraaktiválják. Az emberektől és reploidoktól (robotok) megtudjuk, hogy a mostani káoszért az ő régi barátja, Mega Man X felelős! A négy részt magában foglaló kaland során mindamellett, hogy régi barátunkról megtudjuk, mi történt vele, saját múltunkat is feltérképezzük. Így nem nehéz kitalálni, hogy a Zero sorozat azok igényeit fogja kielégíteni, akik korábban az X szériát preferálták (az X és a sima számozott sorozatot szokták külön venni), mert gyakorlatilag annak direkt folytatásáról van szó. Én is ebbe a rajongói táborba tartozom, mert hozzám ez a pörgősebb, vagányabb és történet szempontjából felnőttesebb megközelítés sokkal közelebb áll.





Szerencsére a játék felépítésében és struktúrájában a régi elődöt követi, azaz ez is egy oldalra scrollozó, akció/platformjáték, így nem a ZX sorozatban megismert metroidos, labirintusos, felfedezős, vontatott játékmenettel operál. A későbbi X játékokban már Zero irányítását kitapasztalhattuk, így ismerős lehet minden. Mega Man-nel ellentétben nála a lőfegyver mellett a kard is segítségünkre lesz. Az alapfegyverünk mellett a megszokott módon, a pályavégi bossok legyőzése után folyamatosan bővül a repertoár. A szokásos mechanizmus megmaradt, vagyis mindig meg kell találni, hogy melyik főgonoszhoz melyik fegyver dukál. Fejlődni ezek mellett természetesen tulajdonságainkban is tudunk, illetve megannyi extra eszközzel is bővül tárházunk (pld. grappling hook, shooving tool, valamint az ellenfelek fegyvereit elcsenő matéria) Újdonság a sorozatban a Cyber-Elf szisztéma. Ezt minden pályán egyszer lőhetjük el, így példaként problémás esetekben visszatölthetjük életcsíkunkat, szakadékba zuhanás esetén visszatérhetünk, vagy ha már nem bírjuk az ellent, atomerős támadást sújthatunk rá.

Mint említettem a game brutálisan nehéz! Nem elég, hogy minden ellenfél kegyetlen, a pálya kialakítása is szivatós, de az extra élet szerzése is szinte lehetetlen (legjobb mindig újrakezdeni a játékot az utolsó mentett állástól). Talán ennek köszönhető, hogy a Mega Man 10-ben bevezetett easy mód itt is alkalmazásra került. Alapjaiban nem változtat a nehézségi fokozaton, ellenben alapból kilenc élet és rengeteg extra felszerelés már a kezdésnél adott, így némileg enyhíti a frusztrációt. Emuláció? 100%-os, ami kicsit hátrány is. A GBA felbontása alacsonyabb a DS-énél, így fekete keret tátong a képernyőn. Grafikailag egyébként igen rendben van a picike, nem zavaró az egy generációs különbség. Hangzásilag újrahangszerelve lett, ami igen dögösre sikerült. Ami negatívum még, hogy a GBA gombkiosztásának hála (ott kevesebb gomb volt), a menüben cserélhetjük a kard/fegyver kombinációt, megszakítva ezzel az akciót. Extraként említendő a megannyi art és felszedhető tárgy. Összefoglalva mindenképpen ajánlom a beszerzését! Négy játék egy áráért soha nem rossz vásár!



Kenny

MEGA MAN ZERO COLLECTION

4

Kiadó: ***Capcom***
Fejlesztő: ***Capcom***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -



Név:
Reni
Életkor:
17
Pasi ideál:
magas, férfias
Születési hely:
Cegléd
Kedvenc film:
Halálos Iramban
Kedvenc könyv:
Sötét herceg
Kedvenc autó:
Mazda RX8
Kedvenc zene:
Rock
Parfüm:
Naomi Campbell
Kedvenc ital:
Cola
Kedvenc étel:
pizza
Nyaralási célpont:
Olaszország
Kedvenc videojáték:
Guitar Hero
Ki vagy mi vett rá a játékokra:
egy barátom

Név:
Tina
Életkor:
17
Pasi ideál:
férfias, vonzó
Születési hely:
Cegléd
Kedvenc film:
Halálos Iramban
Kedvenc könyv:
Sötét vágyak
Kedvenc autó:
Toyota Celica T Sport
Kedvenc zene:
Rock
Parfüm:
Naomi Campbell
Kedvenc ital:
Cola
Kedvenc étel:
Pizza
Nyaralási célpont:
Olaszország
Kedvenc videojáték:
Guitar Hero
Ki vagy mi vett rá a játékokra:
egy barátom





Fotó: Fekete Zoltán

SNIPER GHOST WARRIOR

A csendes gyilkos

Rejtőzködök. Idelent, a hatalmas lombkoronák árnyékában tudom, nyugodtan készülődhetek. A madarak csicsergéséhez csupán saját szívem dobogása adja a basszust. Semmiféle nesz nem zavar. Az orromban is csak a fű tömény illatát érzem. Nem tudok nem tudomást venni róla, mégis, figyelmem most máshová összpontosul: párszáz méterrel előttem az a férfi még nem is sejti, hogy az utolsókat szívja cigarettájából. A hideg acél karjaim közt gyilkolásra született, én pedig… nos, én csak egy végrehajtó vagyok: egy mesterlövész…

Manapság a belső nézetű háborús és sci-fis témájú lövöldék reneszánszát éljük. A *City Interactive Xbox 360* exkluzív programja az FPS-sek királykasztját, a mesterlövészek életét és idegrendszerét próbálja képernyőnkre varázsolni pár jól megszervezett misszió keretein belül. A sztori szerint valahol Közép-Amerikában fekszik egy kis sziget, bizonyos Trueno, ahol a demokratikus kormányt terrorista erők rohanják le, hogy átszervezzék az ország irányítását, nem éppen békés tárgyalások közepette. A segítség ezúttal is a Nagy





Kacsaúsztatóról érkezik: ***Sgt. Tyler Wells*** tengerészgyalogost és leghűségesebb barátját – nem, nem egy blökit – a *Delta Force*-szal karöltve küldik az ellenség vonalai mögé annak reményében, hogy segítsenek a lázadóknak visszaverni a rosszarcú latinokat. Mindez nem csupán mese habbal, valóban két teljesen eltérő játékstílust ömlesztettek a *Ghost Warriorba*: Tylerrel legfőbb feladatunk a lopakodás és taktikázás, a katonák távolból történő likvidálása, míg Delta osztagosként rohamfegyverekkel vívunk gerilla-harcokat a sűrű dzsungelben.

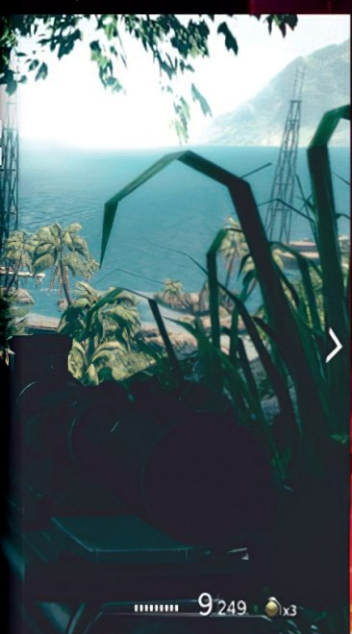
A játék igazi erénye a konfrontálódások realisztikus ábrázolása: értelmetlen például előrohanni a semmibe egy száll M4-sel az „úgyis legyakok mindenkit" szövegbuborékkal a fejünk felett… Okosan és leginkább csöndben kell tevékenykednünk, hiszen a küldetések nagy részében egy távolsági fegyvert fogunk markolászni, amiből egész pontosan négy típust találhatunk: az amerikai *SR-25*-ös mellett mancsaink közé keveredik a brit *AS50*-es, a német *MSG-90*-es és mindenki kedvenc szovjet *Dragunovja*. Állandó felszerelésként Tyler mindig magánál tart pár dobókést, egy *H&K USP* hangtompítós pisztolyt, néhány gránátot, *C4*-et, *Claymore*-t, valamint csáklyát a falmászáshoz, de akad a pakkjában piros pöttyös abrosz és uzsonna is. (Na jó, azok azért mégsem.) A missziók változatosak, a beszivárgástól kezdve a szabotázs akciókon túl ellenséges mesterlövészekkel is meg kell küzdenünk, és néhol még a Delta Force tagjait is ki kell segítenünk szorult helyzetükből. A főszereplők több helyen is keresztezik egymás útjait, ami külön pozitívumként hat a játékélményre, összefogja, mintegy keretbe foglalja az eseményeket. Nagyon tetszett például az a szituáció, amikor az olajfúró torony megtisztítását követően a szigetre való visszatérésünkkor



egy orvlövész veszi célba osztagunkat: a biztos haláltól végül Tyler ment meg minket pontosan úgy, ahogyan azt mi magunk tettük egy küldetéssel korábban.

A körülbelül tizenegy órányi akció a leírtak alapján elég lehetne az átlag játékosoknak, hiszen rengeteg olyan helyzetbe keveredünk majd, ahol a környezet adta lehetőségeket kihasználva kellene kúszva-mászva eljutni a legideálisabb magaslatra, ám valahogy mégsem áll össze a bithalmaz olyanná, amit feltétel nélkül élvezni lehetne. A *Chrome Engine 4*-es számú verziója, bár sok lehetőséget tartogatott a fejlesztőknek, mégsem gondolom, hogy egy dzsungel leképzéséhez ez lett volna a legjobb választás… főleg nem a 2004-es *Crysis* után! Természetesen azt megértem, hogy a mai számítógépeken futó *DX10*-et és annak előnyeit nem képes megjeleníteni az Xbox 360, de a pixeles árnyékokat, az egymásba lógó tereptárgyakat, a papírból kivágott füvet és a láthatatlan falakat már az előző generációban is ostoroztuk. Ennek ellenére vannak igazán szép helyek a játékban, sőt, ha az összképet nézem még gyönyörűnek is nevezhető pár pálya, de darabjaira szedve a vizualitást, igencsak húzhatjuk a szánkat. A felbontással is vannak problémák, a távoli hegyek maszatosak, de még a talpunk alatt ropogó humuszos föld is mosottas. Ráadásul a mesterséges intelligencia is képes bakizni, nem egyszer fordult elő, hogy a delikvens egyáltalán nem arra fordította fegyverét(!), amerről én tüzeltem, mégis eltaláltak a töltények. A fegyvereket főhősünk is furcsán tartja, körülbelül úgy, mintha valami fadarabot szorongatna: semmiféle kilengést vagy imbolygást nem tapasztalunk mozgás közben. A guggolás és hasalás testhelyzeteket is sikerült érdekesen megvalósítani, hiszen csak a mozgási sebességünk redukálódik, és azt hiszem, az oldalazva kúszás már megbocsáthatatlan szarvashiba egy olyan produktumban, aminek feladata pontosan a mesterlövészek nehéz helyzetének bemutatása lenne! Ó igen, ha már szóba került a nehéz helyzet, azt sem nagyon értem, hogy a katonaiskolában miért nem tanítják a sziklák és kövek szakszerű megmászását…

Láthatóan nem a grafika élvezte a prioritást a tervezőasztalokon, a fiúk a játékmechanizmus egy másik területére koncentráltak rá igazság szerint, aminek meg is lett az eredménye, hiszen a ballisztika tökéletesen működik. Ha belepillantunk a távcsőbe, négy fontos adatot szem előtt tartva kell céloznunk úgy, hogy valóban betaláljunk: a szél sebességét – és irányát –, a távolságot valamint szívverésünket. Ez utóbbira érdemes nagyon odafigyelni, mivel a mozgás, de leginkább a futás az, ami egekbe emeli pulzusunkat, lehetetlenné téve a puska nyugodt tartását: ilyenkor le kell huppannunk egy bokor alá és várni pár másodpercet, hogy rendeződjön szívdobogásunk… emiatt van olyan erős életszaga az egész koncepciónak! Normal nehézségi szinten a militaristák vörös aurával válnak könnyebb célpontokká számunkra, valamint megjelenik egy piros pötty is nézőkénkben, ami a becsapódás tényleges helyét jelöli nekünk, de hard-on természetesen már semmiféle segítség nem áll rendelkezésünkre – őszintén szólva, úgy a legélvezetesebb a Ghost Warrior.





Mint említettem, nem csak mesterlövészkedni fogunk a kampányban, mégis úgy találom, jobb lett volna kihagyni a Delta Force rövid bevetéseit, mivel a gépfegyverek már egyáltalán nem viselkednek élethűen, a célzógömbökkel kínszenvedés eltalálni bárkit is, a gránátok landolását nehéz kiszámolni, ellenségeink alig-alig húzódnak fedezékbe, összedolgozásról pedig nem lehet beszélni. Magunkat stimpack-ekkel tudjuk gyógyítani, de 30 életerőpontig minden esetben regenerálódunk, ami elég érdekes félmegoldás szerintem. Próbálkoztak az alkotók, mégis olyanok ezek a részek, mint valami félresiklott CoD epizód: viszont, legalább kevés van belőlük.

Egy FPS-ből nem hiányozhat a multiplayer szekció: a három játékmód közül nekem leginkább a V.I.P. tetszett, ahol tizenöt mesterlövésszel nézünk farkasszemet, mégis, nem hinném, hogy pár hét elteltével találnánk még teli szobákat. Nem köt le annyira, mint egy CoD vagy Bad Company, de ilyen mezőnyben ez valahol érthető is. Az achievementekkel nem szűkölködik a Ghost Warrior, az ezer pont könnyűszerrel megszerezhető belőle, ha valaki kicsit komolyabban ráfekszik.





Végezetül mit is mondhatnék még el tesztalanyomról? Nehéz helyzetben vagyok, hiszen ugyanazt érzem, mint az OF: Dragon Rising értékelésekor: kellemesnek találom a bugok ellenére is, amiket persze ki lehetne javítani pár patch-csel, de nem gondolom, hogy érne annyit az egész, hogy komolyabb utómunkálatokat végezzenek rajta. Az alacsonyabb árcédula így is igen csábítóan hathat, plusz az uborkaszezonra jó ez, végigtolja az ember, majd felkerül a polcra porosodni, rosszabb esetekre pedig cserének tökéletesen megfelel.

Dzsek

SNIPER:
GHOST WARRIOR

3

Kiadó: ***City Interactive***
Fejlesztő: ***City Interactive***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-16 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Samurai Warriors 3
戦国無双



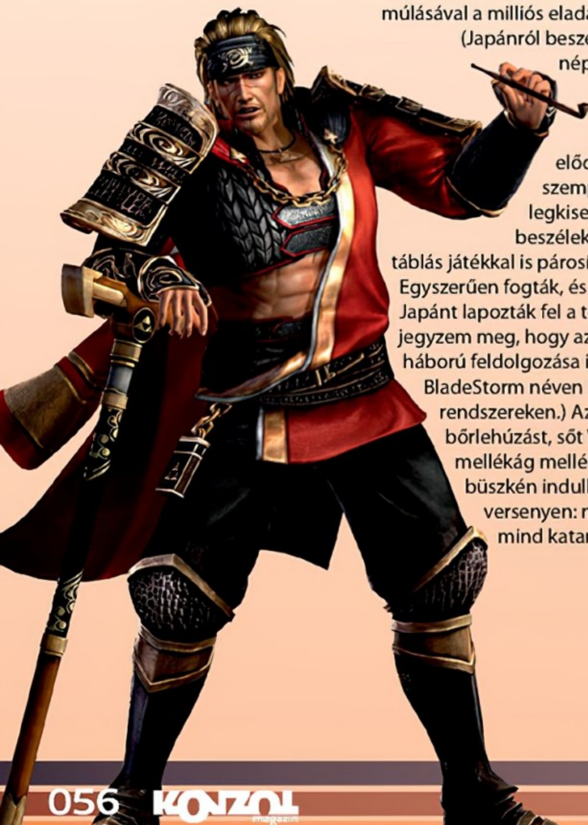
Ki az az Oda Nobunaga???

A Japánban még a mai napig is tömeghisztériát kiváltó széria, a Dynasty Warriors sorozat mellékágát mutatom be nektek a következő két oldalon. A KOEI aranytojást tojó tyúkja még 1997-ben jelent meg először: akkor még egy bugyuta, kínai harcosokkal operáló verekedős játék képében, a kultikus kis szürke PlayStation rendszeren. Az igazi áttörés 2000-ben történt, amikor a 2. rész megjelenésével elérte a sorozat mostani valóját.

A Japánban még a mai napig is tömeghisztériát kiváltó széria, a Dynasty Warriors sorozat mellékágát mutatom be nektek a következő két oldalon. A KOEI aranytojást tojó tyúkja még 1997-ben jelent meg először: akkor még egy bugyuta, kínai harcosokkal operáló verekedős játék képében, a kultikus kis szürke PlayStation rendszeren. Az igazi áttörés 2000-ben történt, amikor a 2. rész megjelenésével elérte a sorozat mostani valóját.

A történet szempontjából az időszámításunk utáni 2. századi kínai Han dinasztia történetét dolgozta fel a program. Alapjaiban azt sugallta, hogy valami stratégiai beállítottságú vonalakon mozog, azonban nem volt több mint egy egyszemélyes, kaszabolós arcade játék. Az évek alatt az alapokon nem változtattak, és futószalagon sorra jöttek a folytatások (Playstation 2 mellett Xbox-ra is). Az idő múlásával a milliós eladások sorra csappanni kezdtek (Japánról beszélünk, mivel náluk azért annyira nem népszerű a franchise), így újítani kellett! A KOEI munkatársai talán a leggusztustalanabb döntést hozták: csak újracsomagolták a nagy elődöt, játékmenet és tartalom szempontjából szinte a változtatás legkisebb szikrája nélkül. (Arról már nem beszélek, hogy Gundammal és Mahjong táblás játékkal is párosították a szériát mindezek mellett!) Egyszerűen fogták, és a kínai történelem helyett a feudális Japánt lapozták fel a történelemkönyvben. (Halkan jegyzem meg, hogy az európai hadszíntér, így a 100 éves háború feldolgozása is ki van már pipálva azóta, amit BladeStorm néven kell keresni PS3 és X360 rendszereken.) Azóta ez a sorozat is megért pár bőrlehúzást, sőt Wii-n még Katana névvel egy mellékág mellékágát is megalkották. Az utóbbi büszkén indulhatna a platform citromdíjasai versenyen: nem szólt másról, mind a Wiimote, mind katana szerepeltetéséről, meg vad





csapkodásról, mindez egy brutálisan ronda, monoton, szinte értékelhetetlen játékba csomagolva. Mostani tesztünk tárgya a Samurai Warriors sorozat immáron 3. felvonása. Lássuk, sikerült e valamit változni a 10 éves születésnap alkalmából!

A TÖRTÉNET

A Samurai Warriors széria Japánban Sengoku Musou néven jelent meg. Magyarra fordítva a szengoku dzsidai, a Háborúzó tartományok kora. Ebből könnyű kitalálni, hogy a történelmi kronológián hol kell kapizsgálni. Japán történelmének ez egy kb. másfél évszázados szakasza. Az 1467-től 1477-ig tartó Ónin-háború kitörésétől, Oda Nobunaga 1568-as kiotói bevonulásáig számítják. Rövidre fogva ebben az időszakban feudális anarchia uralkodott az országban, így néhány nagyobb hűbérúr kísérletet tett a nemzeti egység helyreállítására. A nagy háborúk közepette mindenki saját katonai kormányzatot akart létrehozni, így a sógun (középkori, a császár alá kiválasztott japán hadvezér) hatalma szinte megszűnt. Az ország tartományokra oszlott, melyeknek élén az egyes tartományok urai álltak. Az ilyen, háború révén egy nagyobb terület urává vált daimjót hadakozó fejedelemnek (szengoku-daimjó) hívjuk, maga a









korszak pedig a Hadakozó Fejedelemségek Kora (Szengoku-dzsidai) elnevezést viseli. Nos, hogy nyugaton miért is változtatták meg a címet, az annak köszönhető, hogy körülbelül senkinek nem mond semmit ez a korszak, másodsorban az állandó csatározásoknak köszönhetően ebben az időben a szamurájok szerepe volt az egyik legfontosabb! A korábban említett Nobunaga (nem csak a Capcom Onimusha játékából ismerős, hanem itt, mint választható szereplő!!!) kulcsszerepet játszik a szamurájok történetében, mert ő volt az első hadúr, aki az európaiak által behozott tűzfegyverek mintájára első ízben készíttetett japán puskákat, és ezekkel fel is szerelte hadseregét. Ezzel az ütőkártyával győzelemre vitte csapatát, elűzte a sógunokat, valamint sikerült megalkotnia a nemzeti egységet. Történelmi szempontból a szoftver igen hitelesnek mondható, szóval ezt a részét a programnak nem érheti kritika.

JÁTÉKMENET, TARTALOM, SZEREPLŐK

A Story módra bökve elénk tárul a választható harcosok listája, ami (tessék nagy levegőt venni) 37 választható karaktert kínál a részünkre. A Tokugawa Hidejosi, Toyotomi Hideyosi, és hasonló elnevezésű személyek többségünkben nem sok érzést keltenek, ellenben keleten ők igazi legendás hősök. Van egy-két ismerős név, ilyen a korábban említett Oda Nobunaga, aki az Onimusha játékokban, mint a sötétség fejedelme és a démonok vezére volt jelen, de említhetném Hattori Hanzó nevét is, akinek pengéje a Kill Bill mozikból vált népszerűvé. Miután megtörtént a szereplőválasztás, rövid videó bevágás következik az adott hős történetével, valamint az alap sztori és stratégia felvázolása kerül elénk. Mindenképpen érdemes kipróbálni több személy is, mert igen eltérőek kinézetükön túl tulajdonságaikban is: Hanzo



például dupla ugrásra képes, gyors, és nagyon erősek a támadásai.
Kezdéskor egy térkép tárul elénk, a baráti és ellenséges csapatok kezdőpozícióival és a domborzati viszonyokkal, valamint az alaphelyzet ismertetésével. A zöld háromszög mi vagyunk, a kék háromszög a baráti csapatok, a kék nyilak a baráti csapatok érkezését jelentik. A piros jelek értelemszerűen az ellenségeket mutatják! Itt ezen a képernyőn rögtön megkapjuk a csata nyeréséhez szükséges kitételeket, ami általában kimerül az ellenség főparancsnokának likvidálásában. Bukáshoz vezethet, hogy ha a mi főparancsnokunkat gyűri le az ellen, szóval ébernek kell lenni végig! Karakterünk egyébként egy független harcos, akit úgymond felkérnek a szövetséges csapatok segítésére.
Mi egy egyszemélyes hadsereg vagyunk, akin múlik rendszerint az összes csata végkimenetele. A megnyert csaták során teljesítményünktől függően folyamatosan fejlődünk, így válunk egy igazi generálissá! Eddig igen érdekesnek és egyedinek tűnik a játék annak, aki még nem játszott a 10 évvel ezelőtti Dynasty Warriors-szal, mert bizony ahhoz képest semmi újat nem mutat. Stratégiai játéknak próbál mutatkozni, pedig a játékmenet kimerül az A pontból B pontba történő baktatásból, valamint néha több száz főből álló hordák legyőzéséből, aztán mindezt követi a B pontból történő vándorlás a C pontig, ahol a nagyobb hadvezért verjük le és így tovább, mindez időkorláthoz kötve. Szóval az első 20 percben még érdekes is lehet, aztán egyre unalmasabbá válik, fáradunk a végeláthatatlan gyilkolásban, majd azon vesszük észre magunkat, hogy elaludtunk. A játékmenetet próbálja színesíteni a speciális támadások tárháza (power és mosuo attack, melyek a hosszú támadási láncok megalkotásával érhetőek el), a rengeteg felhasználható eszköz, bónusz tárgy, de mind kevésnek bizonyul, mivel nálunk nem annyira nyerő ez a monotonitás. Mi európai játékosok jobban élvezzük a változatosabb játékmenetet sajnos, így ami keleten menő, nálunk nem mindig az.
Gyorsan felsorolva egyébként a Story módon túl a Dojo menüpont alatt karaktert alkothatunk saját ízlésünk szerint, a History módnál a történelmi eseményeket élvezhetjük végig időrendi sorrendben. Választható még a kétjátékos üzemmód, ahol ketten irthatjuk a seregeket – ezt talán nem kell részleteznem. Ami érdekesség, hogy Miyamoto Famicom Disk System játéka, a Nazo no Murasamejo, avagy a Murasama kastély rejtélye itt újragondolva lett és egy külön menüpont alatt elérhető. Az alapjáték ugyanaz a monoton hent, kiegészítve a rejtély felfedezésének lehetőségével.

LÁTVÁNY, IRÁNYÍTÁS ÉS KONKLÚZIÓ



Ami rögtön szemet szúrt, hogy a játék csak az 50Hz-es megjelenítési módot használja, ami igen zavaró a szemnek, sőt a HD tévéken kifejezetten rondán hat. A grafikától nem estem hanyatt. Minden kopár és jellegtelen – ez az ára az akadásmentességnek. A karakterek kidolgozottsága még rendben van, de úgy összességében nem sokkal több az egész megjelenítés, mint a PS2-es részben látottak. Irányítás tekintetében sem forradalmi. Gyakorlatilag mindent gombokkal vezénylünk, a mozgásérzékelés nem támogatott. Engem a játék nem varázsolt el, s akkor még finoman fogalmaztam. Tény, tartalmilag nagyon rendben van, s főleg a történelmi hitelessége érdemel elismerést, de sajnos nekem túl monoton az akció, így igazán nem hagyott mély nyomot bennem. DW rajongóknak ajánlom, ha még nem unták meg a szériát, mert szinte semmi újdonság, másoknak mindenképpen egy próba erejéig.

Kenny





2/3

SAMURAI WARRIORS 3

Kiadó: ***TECMO KOEI Europe***
Fejlesztő: ***Omega Force***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

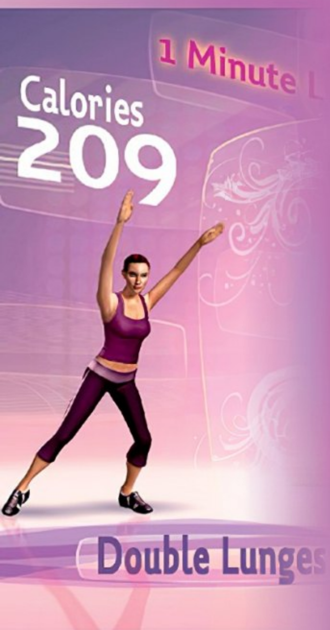
YOUR SHAPE

YOUR SHAPE



Bikiniformát mindenkinek!

Nem tudom, hogy a magazint lapozgatók közül hányan készülődnek vadul egy, testi és szellemi épségüket egyaránt veszélyeztető, cirka tíz napos balatoni nyaralásra – én igen, mely állapotomat tekintve aligha lehetett volna jobb személyt és alkalmat találni a Wii-re készített Your Shape fitnesz-program tesztelésére. Főleg, ha azt vesszük, hogy a terep nem ismeretlen számomra, hiszen heteket, hónapokat áldoztam életemből olyan korábbi próbálkozásokra, mint a PS2-es Yourself! Fitness vagy az EyeToy Kinetic. Jelen esetben eme két előd ismerete majdnem nélkülözhetetlen, mivel előbbihez felépítése, utóbbihoz pedig kiegészítő kamerája révén van köze áldozatomnak. Térjünk a tárgyra!



Bemelegítés

A Your Shape nem csupán egy fitneszprogram, hanem lényegében egy virtuális személyi edző, amely egy rövid állapotfelmérés után gyakorlatsorokat mutat, és egyben ellenőrzi azok helyes végrehajtását. Utóbbi nem a Wii mozgásérzékelő funkciójával, hanem egy, a Ubisoft által kifejezetten a progihoz készített, USB porton keresztül csatlakoztatható kamerával történik, mely kütyüt egyszerűen a tévé tetejére kell állítanunk. Mint minden kameránál, ennél is fontosak a megfelelő fényviszonyok, továbbá az, hogy a teljes testünk beleférjen a képbe. Ha minden klappol, neki is állhatunk önmagunk célirányos izzasztásának.

Az ilyen és ehhez hasonló alkotásokra jellemző módon először kreálnunk kell egy profilt – a Your Shape-nél csupán néhány egyszerű adat (nem, életkor, magasság, súly) megadásával. Bekalibrálhatjuk, hogy fogyni vagy erősíteni szeretnénk, illetve hol óhajtunk formálni magunkon. Ezután a szoftver bescanneli az alakunkat, és javaslatokat tesz, hogy szerinte melyik testrészünkön van mit módosítani. A későbbi edzések ezen az előkészületi fázison alapulnak. A program összeállít számunkra egy beosztást, amely a hét meghatározott napjaira előirányzott, meghatározott időtartamú gyakorlatsorokon alapul; ugyanakkor lehetőség van az egyéb, szabadtéri aktivitás (úszás, futás, biciklizés, sétálás) bevitelére, valamint speciális összeállítások (újévi zsírégetés, kismama torna, nyár eleji alakformálás, jóga) lekérésére is.



Kalóriaégetés

Szégyen avagy sem, a Your Shape gyakorlatai nyolcvan százalékukban szinte tökéletesen megegyeznek a Yourself! Fitness-szével. Még a színkronhang és a szöveg is ugyanaz! Ez persze csak a Y!F-ben járatosak számára tűnik fel, nekik viszont azonnal. A Y!F egy jó anyag volt (habár hosszú távon azt is meg lehetett unni) – ezt azért teszem hozzá, mert az egyezés nem válik a Your Shape kárára. A tornasorok megkezdése előtt kiválaszthatjuk, mely testrészeinken akarunk dolgozni, vagy elfogadhatjuk az edzőhölgy javaslatát. Az edzés időtartama tizenöt perctől egy óráig terjedhet. Ha van raktáron, akkor kézisúlyzókat, fitballt és steplépcsőt is használhatunk – javaslom őket, mert jó sok és változatos gyakorlatsort tud rájuk a szoftver. Az edzések a szokásos bemelegítés-kardió-erősítés menetrend alapján zajlanak, ám a nyújtás mennyisége sajnos itt is kritikán aluli. Az utóbbitól eltekintve viszont én több kör után is elégedett voltam, annyira kifárasztott a torna!

Levezetés

A tartalommal tehát nincs baj; amibe jobban bele tudok kötni, az a megjelenítés. Habár a tréning során mindvégig figyelemmel követhetjük százalékos teljesítményünket és az elégetett kalóriák számát, nincsenek választható hátterek, csak egy lilás alap, melynek egyik oldalán az edző, másik oldalán a minket megjelenítő négyzet foglal helyet. Sokkal hangulatosabb lett volna a program, ha erre odafigyelnek. Zenei téren a Your Shape közepesen teljesít, jobb és rosszabb trackek egyaránt felcsendülnek.

Összességében ez a szoftver elsősorban a női nemnek ajánlható, hiszen a gyakorlattípusok inkább a klasszikus, női alakformáló órák kínálatába illeszthetőek bele – ám eme tény nem jelenti azt, hogy a lányokat figyelő, húsos szendvicsező, söröző férfiállatok nem szállhatnak be a ringbe. Utána pedig közösségileg irány a strand, kellemes nyarat mindenkinek!



Petúnia

YOUR SHAPE

4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***

CRACKDOWN 2 NYEREMÉNYJÁTÉK!

Békésváros megmentésre vár! Mindezt te is megteheted, ha részt veszel nyereményjátékunkban, amelyben 3 darab Crackdown 2-t sorsolunk ki. Mindehhez küldd el a helyes választ az alábbi kérdésünkre a nyeremenyjatek@konzol.eu-ra:



Magyar szinkron, vagy magyar felirat van-e a játékban?

**A tárgy címe Crackdown 2 legyen. Beküldési határidő: augusztus 17.
A játékokat köszönjük a Microsoft Magyarország Kft.-nek!**

DRAGON BALL ORIGINS 2



„Dragon Ball, la quête finale des 7 boules de cristal venues des étoiles. Dragon Ball, pour un idéal, combat glacial du bien contre le mal”









Narrátor: „Songoku és kis barátai mesés kalandjai nem érnek véget. Újabb ádáz ellenfél lépett fel a színen. A magát csak Vörös Szalagrendnek nevező rettenetes szervezet hőseink mellett szintén a hét varázslatos Sárkánygömb megkeresésén tevékenykedik. Céljuk a Varázsgömbök összegyűjtése utáni kívánság kérése, amellyel szándékuk nem kisebb, mint a világ meghódítása. Vajon sikerül-e kis csapatunknak győzedelmeskednie a gonoszok ellen?”

A több mint 25 éves sorozat náluk is felkavarta az állóvizet, így annyira a részletekbe nem is kell belemennem. A „Z” előtti első széria itthon is levetítésre került teljes egészében, az egyik kereskedelmi csatorna révén, és igen nagy népszerűségnek örvendett anno. Én jobban kedveltem ezt az eredeti sorozatot, mert sokkal humorosabb és bájosabb volt a Z eposznál. DS-en ennek az újragondolását ismertük meg korábban az Origins révén, egy RPG-platform játékban.
A történet ott folytatódik, ahol a nagy elődben abbamaradt. Most a teljes Vörös Szalagrend saga került feldolgozásra. Ebben a kalandban ismerjük meg Tao Pai Pait, aki gyerekkoromban az egyik rémálmom volt. Többek között azért, mert nálunk nem volt megszokott, hogy rajzfilmben csak úgy meghalnak emberek. Itt Upa a Szent Torony őrzőjének apukáját ölte meg egy csapásra. Munkaadója a Vörös Szalagrend egyébként kísértetiesen hasonlít a világháborús német birodalomra. Nagyon mókásnak találtam, hogy Toriyama ebből is viccet űzött. Blue generális szőke, magas, kékszemű, jóképű karakter, majdnem tökéletes emberideál, de fel van ruházva nem kevés homoszexuális hajlammal… Ami a legnagyobb komédia volt még, hogy a körülbelül 8 éves kis Songoku egy csapásra szétzúzza ezt a hatalmas birodalmat, tankostul, erődítményestől, mindenestül…

A játékra koncentrálva: az elődhöz képest sok mindenben nem történt változás. Megmaradt a Zelda játékokhoz hasonló kaland-platform megközelítés, a grafika is az elődben látottra hajaz, sőt úgy összességében minden ismerős. Labirintusokat kell felfedeznünk, rejtvényeket kell megfejtenünk, és természetesen rengeteget kell harcolnunk. Ami tetszik, hogy emellett az alap mellett is igen sokszínű a program. A nagyobb ellenfeleknél például a kamera átvált a megszokott felülnézetes nézőpontból, így az szinte egy igazi 3 dimenziós verekedős stuff érzését adja. Rengeteg a minijáték is. Ilyen például, hogy a Szent Torony megmászásánál a ceruzával kell bűvészkednünk. (Két ember mászta meg ezt eddig. Zseniális Teknősnek 3 teljes évébe(!) tellett, Songoku 3 nap alatt jutott fel. Szerencsére itt ez rövidebb lesz. Mindez persze a DS egyedi képességeinek kihasználásával, valamint a Dragon Ball széria varázslatos világával tálalva.

Amúgy DS-en ritka az ilyen fergeteges látvány, mint amit itt látunk. Erős, két képernyős, 3 dimenziós grafika dübörög a kicsike alatt, brutálisan kidolgozott karaktermodellekkel operálva. A game nem csak ebben, de az érintőképernyő kihasználásában is kiemelkedik a tömegből. Akár a teljes játék irányítható a stylus ceruza használatával!



(Szerencsére azért a normál gombokkal is kontrolálható minden.) Ami a legnagyobb vonzerő azonban, az nem ez, hanem maga a világ, amit a képernyőre varázsoltak. A mangában/animében látott kalandok szinte mindegyikét átélhetjük újra, megtartva a fergeteges humort és a mesés, izgalmas történetet. Eddig egyik Dragon Ball játék sem adta vissza ezt az érzést. Olyan, mintha személyesen lennénk benne a mesében! Humor tekintetében is toppon van a program, én egyszer-kétszer majd kiejtettem a DS-t a kezemből a nevetéstől. Példaként egy átvezető során lehetőségem volt kikapcsolni Bulma melltartóját. Ekkor Zseniális Teknős orra szokásos módon bevérzett, majd infarktust is kapott.
Ami újdonság az első részhez képest, hogy nem csak Songoku, de több más szereplő is irányítható. Így többek között Krilin, Bulma (elmebeteg kiscsaj uzival érzés) és Yamcha is kontrol alatt tartható. Új még a Tower mód, ahol lokális hálózaton keresztül, akár ketten is játszhatjuk. Itt a főjátékban megismert ellenfeleket kell legyűrnünk. Pozitívum még, hogy az átvezető jeleneteknél az eredeti amerikai szinkronstáb adta a hangját. Természetesen zenében is rendben van a picike. Ami talán negatívum, hogy sokszor lineáris a játék, és néhol emiatt unalomba fullad. Aki egy kellemes kaland-RPG játékra vágyik, sőt netalán számára a Dragon Ball széria sem idegen, annak érdemes beszereznie. Én kellemesen elvoltam vele, bár az előd ismeretében sajnos sok újdonságot nem tartalmazott, de engem így is elvarázsolt.

Kenny

DRAGON BALL ORIGINS 2

4

Kiadó: ***Namco Bandai – Atari***
Fejlesztő: ***Game Republic***
Multiplayer: ***2 fő (2 géppel)***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

ROOMS: THE MAIN BUILDING

Rooms :the main building



Biztos volt már veled is úgy, hogy épp telefonáltál, és a fél, akivel beszéltél, azt mondta: várjál öregem, 5 perc és visszahívlak! És abban az 5 percben mit lehet csinálni? Mobiljátékozni, hogy elüsd az időt. A Hudson Entertainment által fémjelzett Rooms: The Main Building valahogy ezt az érzést juttatta eszembe.
Hadd mutassam be hősünket, jelen esetben Mr. X-et, aki ma ünnepli a szülinapját otthonában, amikor becsöngetnek hozzá. Ahogy kimegy az utcára, a küszöbön talál egy csomagot, ami neki van megcímezve és csak annyi olvasható rajta, hogy „Boldog születésnapot Könyv úrtól". Kinyitja és láss csodát, átkerül egy alternatív világba, ahonnan a hazaút a szobákon keresztül vezet. Ennyi elég is az alaptörténetből, mielőtt megfekszi a gyomrunkat ez a brazil szappanoperákkal vetekedő forgatókönyv.
Maga a játék egy mozaik puzzle. Van egy x-szer x-es nagyságú pálya, ahol található mondjuk 15 hely, de egy hiányzik. És nekünk úgy kell csúsztatgatnunk ezeket a puzzle darabokat, hogy A-ból B pontba juttassuk Mr X-et. Van négy nagy helyszín, pontosabban épület, amikben szobák találhatóak. A szobákban vannak a puzzle-ök, amiket ha végigviszünk, megnyílik egy újabb, s, ha eleget végigtoltunk, akkor kapunk egy tárgyat, amivel meg lehet nyitni a következő épületet. Capisce? Remélem, mert kb. ebben ki is merül a játék lényege. Természetesen vannak benne nehezítő körülmények, például néhány puzzle egyes részei be vannak falazva, egy-egy kirakósban van létra, hogy úgy tudjunk haladni. Akad még teleportos, illetve vízzel elárasztott puzzle, amit ki kell szivattyúzni és hasonló nyalánkságok, amik valamelyest megnehezítik a pályák teljesítését. Ez viszont vajmi kevés ahhoz, hogy egy teljes értékű és teljes árú játékot lássuk ebben a stuffban. Még a műfaj szerelmeseinek is monotonná válhat... Azért is kezdtem az irományomat azzal, hogy ha van pár perced, akkor leköt, de csodát ne várj tőle.
Summa, summarum a játék eléggé unalmas, és nem is nagyon szórakoztató hosszútávon. Ha megveszed, akkor csak részletekben adagold magadnak.







Picachu

2

ROOMS: THE MAIN BUILDING
Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Hudson Entertainment***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***

Carrera Mario Kart DS



Nem tudom mennyire számít napjainkban trendinek, de bevallom gyermekkoromban durván meg tudtam őrülni az autópályás cuccokért, és ciki vagy sem, bizony még most is nagy örömmel estem neki a Carrera Mario Kart DS megvizslatásának. A kicsomagolás után mindenek előtt volt szerencsém a Kinder tojás figurákra emlékeztető pilótákra vetni egy pillantást, és eltűnődtem, vajon milyen megbízható forrásból vették ezt az 1:43-as arányt. Mindenesetre megdöbbentem konstatáltam, hogy Mario élőben egy 2 méteres gazdagon táplált figura fél méteres burával, gonosz sógora pedig egy jól termett 3 mázsás gorilla. Ezután volt szerencsém megtapasztalni az összeszerelés kevésbé maradandó örömeit, hiszen habár magát a pályaszerkezetet 10-20 perc alatt könnyedén össze lehet rakni, a rögzítőelemek, meg a hídemelők összeszerelése még további 1-2 óra, tehát a 6+ éves korosztály megjelöléshez nem árt azért, ha apuci is jelen van, meg hát egy kisgyermek amúgy se játsszon egyedül az árammal, nem igaz? Igaz, az illesztőelemek összerakása nem volt nehéz, hála a Carrera „Easy to assemble" csavarrendszerének, de azért mérnöki pontosságról sajnos nem beszélhetünk. A tekervényes csavarok által létrehozott hidak alatt is jó sokat kellett illesztgetni, mire Mario-ék egyáltalán elfértek alattuk, a kicsúszás gátló szalagok meg inkább csak szimpla díszek a gyakorlatban, mint hasznos elemek. Sajnos igen sokat kell vacakolni az egész szerkezettel, és még ha mindent össze is állítottunk, akkor sem garantált a hibátlan működés, a centrifugális erő egyébként is döntött kanyarokat igényelne, mint ezt a fura U alakú hajtűkanyaros meredek emelkedőt. Wario-val némi gyakorlás után képesek voltunk zsinórban többször is végighajtani, még ha nem is a sebességről, hanem ügyességi lavírozásról beszélhettünk, de Mario-val már tényleg katasztrofális volt a helyzet, szóval valamit nagyon elronthattunk. Aranyos játék, számunkra igen csak kedves Mario Kart-os témával, de láthatóan a technológia nem igazán fejlődött gyermekkorom óta, és sajnos kivitelezésben sem a legergonómikusabb darab, így sokat kell vele vacakolni.





Krisz

CARRERA MARIO KART DS
Forgalmazó: ***Stadlbauer Kft.***
Ár: ***19 990 Ft.***

Alulöltözött mangalány-parádé JRPG-nek álcázva

AGAREST: GENERATIONS OF WAR

A meglehetősen összeszokott párosnak számító Idea Factory és Compile Heart stúdiók nevei nagyjából minden japán stílusú szerepjáték rajongó számára ismertek, bár azt is jól tudjuk róluk, hogy a retro stílus, amit évek óta képviselnek, erősen rendhagyónak mondható, eképpen szoftvereik leginkább csak egy szűk rétegnek szólnak. Előző munkájuk, a Cross Edge az átlagosnál valamivel jobb értékeléseket kapott a médiában: mindenfelé elismerték izmos tartalmát, korrekt szavatosságát, változatos harci rendszerét, szórakoztató történetét és kellemes szereplőgárdáját, ugyanakkor rendesen lehúzták az előző konzolgenerációkat idéző technikai színvonala miatt. Új játékukról, az Agarest: Generations of War-ról majdnem ugyanez mondható el… minden hasonló, némi plusz tartalommal.
Az AGoW sajátságos jószág: egy halom szokatlan, sőt talán fura elemet kínál a különleges és egyedi szerepjátékokra éhes playereknek. Ezen a címen Európában csak PS3-ra jött ki, Amerikában viszont elérhető mindkét HD asztali konzolra Record of Agarest War néven.

A történet klasszikus JRPG alapokra építkezik: már jóval az emberek megjelenése előtt létező istenekkel, azok háborújával, a Sötétség és a Fény örök harcával vezeti fel a sztorit. A világ neve, ahol járunk Agarest: ennek 5 méretes kontinensén átívelő, akár 100 órát is felemésztő, hatalmas kaland vár a játékosra. A főszereplő neve Leonhardt; egy fiatalember, akiről kezdetben annyit tudunk, hogy mindenét szívesen odaadja azért, akit meg kíván védelmezni.





A programban a történet folyamán egyre több karaktert szervezhetsz be a főhős mellé csapatodba, akikkel a négyzethálóra osztott, stratégiai elemekkel átszőtt, körönként zajló harci rendszerben csatázhatsz. A game legnagyobb érdekességei – a szokásos JRPG összetevők mellett – a feltűnően nagy számban felbukkanó, kivétel nélkül erotikus jelmezekben pózoló, zabálnivaló mangalánykák, akikkel ezúttal nem csak ismerkedni lehet, de közelebbi barátságba is kerülhetsz velük. Olyannyira, hogy még utódok is szület(het)nek a hosszú kaland alatt! A sokak számára talán félelmetes mennyiségű szöveg és párbeszéd mellett az AGoW egy sok taktikázásra alkalmat adó, fain harci rendszerrel is büszkélkedhet. Emellett van benne millió küldetés, fegyver, felszerelés, tárgy, tárgykészítés, hatalmas világtérkép városokkal, boltokkal, és szinte felsorolhatatlan más apróság is.
Ha a gyomrod befogadja az oldschool felülnézetes, 16 bites érára hajazó látványt, ne habozz: ez egy retro JRPG mennyország!







Martin

4

Kiadó: ***Ghostlight***
Fejlesztő: ***Compile Heart***
Multi: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felb: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***

Vigyázz, támadni akar!

CABELA'S DANGEROUS ADVENTURES

A Cabela's videojátékos szériát jegyző, Amerika Nebraska államában székelő, igen komoly országos forgalmat bonyolító, vadász-, horgász- és turista-felszereléseket forgalmazó cég nagyjából 2003 óta van jelen a piacon az általa szponzorált szoftverekkel. Ennek ellenére elmondható, hogy az USA-n kívül nem nagyon ismerik, sőt nem is igazán kedvelik a játékosok a Cabela's programokat: leginkább talán ezért nem, mert a firma szoftverei szinte kizárólag vadászós témájúak. Igen, itt mindenféle állatokat kell ölni, méghozzá kvázi számolatlanul, pusztán sportból, szóval aki morális kérdésként kezeli ezt a témát, az bizonyára ferde szemmel néz egy ilyen játékra.

A nem túl friss, még 2008 szeptemberében megjelent Cabela's Dangerous Adventures a sorozat egyik rendhagyó játékmenettel felvértezett, különlegesebb darabjának mondható. Alapstílusát tekintve a game természetesen FPS, melyben a világ különböző egzotikus tájain kell vadakat elejteni. A szokásos „menj ki a terepre, keresd meg a prédát, majd lődd le" szisztéma tulajdonképpen maradt, ám mint ahogy az a címből is kiderül, némi újítás is került a programba: a természet ezúttal vad ellentámadásba lendül, és a legveszélyesebb ragadozók – többek között gyilkos medvék, vérengző nagymacskák, falánk farkasok, de még a vérszomjas piranhák is – minden alkalmat megragadnak arra, hogy a főszereplő vadász életére törjenek. A program ezen túl kapott egy sajátos történeti szálat is, hiszen a sztori legelején emberünk orosz barátját megöli egy medve, de később pl. egy lezuhant repülő utasait is meg kell majd menteni a dzsungelben, mintegy „alfeladatként" a vadászat mellett.
A Dangerous Adventures erényei között említeném a sokféle helyszínt, a kifejezetten gazdag prédalistát és a jópofa ügyességi részeket, ahol X360-on gombnyomkodással, PS3-on pedig a kontroller mozgásérzékelését használva lehet „közelharcban" megküzdeni az állatokkal. Sajnos a negatív oldalon viszont ott van a még 2008-as technikai mértékkel is csak gyengének mondható látványvilág, valamint a sajnos nagyon kevés szabadságot hagyó, helyenként cseppet talán butuska játékmenet.
A tesztelés során nem unatkoztam, a vadászatba szőtt extra történések is bejöttek, mégis úgy érzem, a game bosszantó hiányosságai miatt csak valahol a közepes alatt teljesít.











Martin

2

Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Sand Grain Studios***
Multi: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felb: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***

Négyszemélyes horrorvígjáték, sok halálközeli élménnyel

MONSTER MADNESS: GRAVE DANGER

A 2008-ban napvilágot látott, PS3 exkluzív MMGD stílusát vizsgálva egyértelműen azt a zsánert erősíti, mely ma, 2010-ben legfőképpen a PSN-ről tölthető címek között tűnik fel leggyakrabban. Egy felülnézetes, vicces képregényes látványvilággal megtámogatott, intenzív, gyilkolós akciójátékról van szó, melyben zombik, csontvázak és mindenféle, a „csúfság" kategóriáját bőven kimerítő lény ellen kell választott hősöddel küzdeni, mégpedig egyfolytában, fáradhatatlanul. A game egy korábbi verziója (2007) PC-re és X360-ra is hozzáférhető, melynek Monster Madness: Battle for Suburbia a címe – a Grave Danger ennek egy úgymond „tuningolt" kiadása.

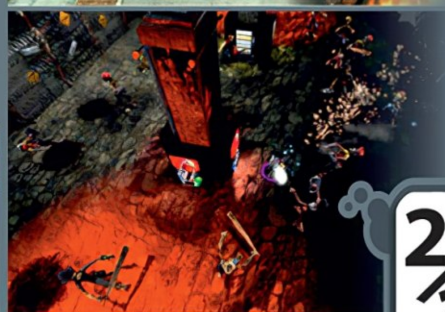
A felülnézetes, figurás lövöldék, kaszabolások és gyilokok a játéktermek aranykorában slágernek számítottak, mostanra azonban eléggé megkopott a fényük, hisz gyakorlatilag mindig ugyanazt kell bennük csinálni: számolatlanul pusztítani a főhős felé özönlő kreatúrákat, minél több pályát és minél magasabb pontszámot abszolválva. Az MMGD-ben négy erősen tipikus amerikai tinihorror karakter – egy gémer srác, egy gördeszkás fiú, egy gót csaj és egy pompomlány – áll a középpontban, akik különböző saját, valamint számos szabadon felszedegethető eszközzel – nem csak ütő-, szúró- és vágó-, de lövésre alkalmas fegyverekkel is – próbálják túlélni az inváziót. A pályák általában több részletből állnak – pl. sokszobás épületek, utcák, háztetők –, melyekben az állandó menekülés mellett kell a hullámokban támadó ellenfeleket legyűrni. Érdekesség, hogy bizonyos helyeken járművek is használhatók.





A game láthatóan nem egy túl bonyolult stuff, ellenben elmondható róla, hogy a sok-sok, néha meglepően hosszú pályáknak, valamint az egy idő után erősen monoton egyjátékos módnál fényévekkel szórakoztatóbb offline vagy online multinak köszönhetően rendben van a szavatossága. A látvány sajnos inkább csak funkcionális, eléggé jellegtelen, valamint hosszú távon könnyen idegbajt lehet kapni a folyamatos, agyatlan gyilkolástól, de bulijátéknak megfelelő lehet – főleg, ha jó áron hozzá tudsz jutni.







Martin

2/3

Kiadó: ***SouthPeak***
Fejlesztő: ***Psyonix***
Multi ***2-4 fő***
Online: ***2-12 fő***
Felb.: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***

Piros viharjelzés az ország egész területén!

TORNADO OUTBREAK

A 2009 őszén megjelent Tornado Outbreak nem hogy tornádót, de még egy halvány kis szellőt sem kavart a játékpiacon: szerintem még azok a hardcore mókusok sem nagyon hallottak érkezéséről, akik napi szinten falják az internetes játékportálok hírszekcióit. A kiadó Konami mondjuk nem is csapott hangos reklámhadjáratot a game mellé, pedig meglepő módon egy kifejezetten szórakoztató ügyességi programról van szó – már ha kategóriáján belül vizsgáljuk a játékot.
A felvázolt történet szerint idegen lények, bizonyos szélharcosok érkeznek Földünkre, hogy az univerzum megmentése érdekében felkutassanak bizonyos mágikus gömböket. Vezetőjük a főszereplő Zephyr, aki aprócska forgószélként indulva száguld majd végig pályák sokaságán, hogy egyre több tárgyat, élőlényt és objektumot magába szippantva hatalmas, mindent elsöprő tornádóvá dagadjon, és legyőzze a gömböket bitorló tűzröppenőket, a sztori gonosz lényeit.

Ha ismered a japán Katamari sorozatot, könnyen el tudod képzelni, hogyan működik ez a game. A pofonegyszerű irányítás/kezelés elsajátítása után az lesz a feladatod, hogy lépésről lépésre, a legkisebb cuccoktól – fűcsomók, virágok – kezdve, a közepes méretű objektumokon – emberek, autók, kerítések, fák – át, egészen a legnagyobb méretű dolgokig – házak, gyárak, épületek – mindent magadba vonzz, és így növeld egyre nagyobbra forgószeled méretét. Az erősödés során általában az a cél, hogy egy-egy adott mérethatárt túllépve folyamatosan átjuss a zónákra osztott helyszíneken, valamint bizonyos számú tűzröppenő bekebelezésével teljesítsd a normát. Legnagyobb ellenfeled a napsugár lesz: figyelned kell arra, hogy mindig a védelmet adó „árnyékgép" által behatárolt biztonságos zónában maradj, emellett pedig a stopperóra könyörtelen ketyegésével is versenyezned kell. Ahhoz, hogy felszedhesd az objektumok alatt megbújó tűzröppenőket, értelemszerűen el kell érned egy szabott méretet, és ha ez nem történik meg elég gyorsan, vagy nem éred el időben a pálya végét mutató kijáratot, kezdheted elölről a szeleskedést.
A Tornado Outbreak tényleg egy jópofa, rendkívül egyszerű, de kellemes game – csak azt nem igazán értem, milyen csoda folytán lett belőle lemezes kiadás? Grafikáját, szavatosságát és játékmenetét tekintve semmiben sem haladja meg egy átlagos PSN/LIVE! szoftver minőségét, úgyhogy ezt szem előtt tartva azt mondom, ne támassz túl komoly technikai elvárásokat vele szemben.











Martin

3/4

Kiadó: *Konami*
Fejlesztő: ***Loose Cannon Studios***
Multi: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felb: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***

invizimals



Szörnyek keringője



„Anyuuu, szörnyek vannak az ágyam alatt!" Erre a mondatra kontrázhattak rá mindig a szülők, hogy „persze-persze, menjél már aludni, nincs ott semmi." Ám egy PSP-vel, egy csatlakoztatható kamerával, valamint a Novarama új játékával, az Invizimals-szal most be is bizonyíthatjuk mindezt (természetesen, ha még nem nőtted ki eme félelmedet, és a Télapó/Húsvéti Nyuszi kamu egzisztálásáról sem tudsz).





Mintha az EyePet és az Eye of Judgment zabigyereke lenne az Invizimals (Invisible Animals – Láthatatlan Állatok), hozzáadva némi Pokémon esszenciát (azért nem a Digimont írtam, mert Pikachu rulez!). Csatlakoztatod a kamerát a PSP-hez, majd Scan Mode-ban ide-oda haladva pásztázod a szobát. Különböző színű és sík felületeken (falon nem!) pityegést hallasz, majd jobban közelítve hozzá (néha hülyébbnél-hülyébb pozíciókban és helyeken találod magad), hirtelen feltűnik egy invizimal. De ezzel még közel sem vagyunk meg! A földre (vagy ahol ráleltél, pl. WC-kagylóra) kell letenned a csapdát – egy szimbólumokkal tarkított, lyukas, téglalap alakú papírlapot –, és ezt érzékelve ad „padlózatot" a PSP, ezen jeleníti meg 3D-ben a szörnyeket, ill. a minijátékokat. Hogy el is fogjuk ezeket a kis bestiákat, különféle interakciókat kell végrehajtanunk: lehet ez mozgásos (a kamera előtt rácsapni kézzel a szörnyre, meg kell csikizni, vagy pl. falat imitálni tenyerünkkel, stb.), hangbeli (singstarosan visszafütyülni dallamot, ráordítani a kis piszokra, hogy maga alá piszkítson az ijedségtől, ráfújni, stb.), vagy szimpla PSP irányítási metódussal. És miután rendelkezünk már néhánnyal, jöhetnek a jó kis fightok és tápolások. Jó tanács: vegyetek papírboltban egy csomag színes papírt, nagyban megkönnyíthetitek a vadászatot! Bár, elég hülyén nézett rám az eladó, mikor kérdezte, hogy hajtogatáshoz vagy vágáshoz kell a papír, és közöltem vele, hogy videojáték-szörnyek elfogásához kell…



A sztori: egy fiatal PSP-programozó, Kenichi rábukkant, hogy kamerás handheld masinájával láthatatlan, idegen életformáknak is megjelenést biztosíthat. És te, kedves gamer, vagy a kiválasztott, akinek segítenie kell Kenny-nek kutatni és befogni ezeket a lényeket. Természetesen egyéb segítőid is lesznek, pl. prof. Dawson, akit Brian Blessed alakít (az összes bejelentkezést valódi filmfelvételeken láthatod), és a rosszarcúak sem alszanak, akik csúnya dolgokra akarják felhasználni az invizimalokat.
Minden szörny rendelkezik egy elementáris attribútummal (tűz, víz, föld, jég, sivatag, erdő) és a harcok során (melyek valós idejűek) Watt-pontok gyűjtögetésével léphetünk szintet és erősíthetjük invizimalunk képességeit. Harc során a health és a stamina vonalát kell figyelnünk, nehogy pirosba érjen, utóbbi hiányában támadni, védekezni nem tudunk. Van erősebb, gyorsabb, kisebb támadás (vagy ha életünk a végét járja, akkor speciális is), de bevethetjük az ún. Vectorokat, melyek gyógyító csomagokként és különleges támadásokként materializálódhatnak (sőt vannak summon erejű vectorok is). Meccs közben pedig szedegethetjük a sparkokat, amiért mindenféle csecsebecsét tudunk vásárolni.

A képi megjelenítés picit függ a környezettől is, ahol játszol (ajánlott a sok fény), de az invizimalok teljesen rendben vannak. Bár néha igen idegtépő, amikor mozgatnod kell a PSP-t, de benne kell lennie a csapdának a látószögben. A hangokkal sincs gond, de nem is estem hasra a zenéktől. Összegezve az Invizimals egy remek kis játék, de elsősorban a fiatalabb korosztály van megcélozva (pl. a harcok lehetnének komplikáltabbak is!). Jó kis móka a kreatúrák vadászata és elfogása, de pont ebből kifolyólag, nem játszhatsz vele bárhol, mert kell neki némi terület, ahol mozoghatsz vagy ordíthatsz, mint a sakál. A szavatossággal nincs gond, gyűjtögetni jócskán lehet, plusz minden egyedet 12-es szintig lehet fejleszteni. Ehhez, ha hozzáadjuk, hogy játszhatsz, csereberélhetsz multiban, akár a neten is, akkor jó ideig el fogsz molyolni a játékkal. És ha szereted a kamerás/mozgásos szoftvereket okozta feelgood érzést, esetleg a Pokémont se utasítod el zsigerből, akkor mindenképp próbáld ki az Invizimals-t!

JediEco

INVIZIMALS

4

Kiadó: SCE
Fejlesztő: Novarama
Multi: 2 fő
Online: 2 fő
Felbontás: -
Hang: -

Fa testápoló, a jövő tusfürdője!
Major League Baseball 2K10

Azt hiszem nem járok messze az igazságtól, amikor azt mondom, hogy amerikai embernek lenni egy másfajta tudatállapot. Olyan dolgokért rajonghatok legálisan, amire a világ bármely más pontján csak értetlenkedve rázzák a fejüket. (Jó, a japánok véleménye azért nem játszik.) Gondolok itt elsősorban a sportokra. Az NBA-t és az NHL-t megértem, a világ nagyjából összes nációja szereti a kosárlabdát és a jéghokit. De pl. a NASCAR? Vagy a golf? Vagy esetleg a baseball? Mi a jó abban, hogy kétszer kilenc ember lézeng egy fura alakú pályán, néha ütnek, néha megmozdulnak, sokat köpködnek és rágóznak? Illetve miért vonz ez a sport annyi embert és dollár milliárdokat? A válasz egyszerű: nem tudom, de irgalmatlan jó játszani vele! Amikor RBaly egy kaján vigyorral az arcán átnyújtotta tesztelésre a Major League Baseball 2K10-t azt hittem, hogy így akarja megtorolni, amiért csúsztam egy napot egy cikkel. Később szerencsére kiderült, hogy tévedtem. Mielőtt ízekre szedném nektek a játékot, lássunk egy kis gyorstalpalót, hogy eszik-e vagy isszák ezt a sportot!

Az alapok nagyon egyszerűek: adott két kilenc fős csapat (plusz a cserék, természetesen), kilenc játékrész, vagy szaknyelven Inning, ahol felváltva ütnek és dobnak a delikvensek. A dobó csapatnak a célja, hogy három ütő játékost kiejtsen, míg a másik félnek, hogy minél több emberük jusson át a négy bázisponton, visszajutva a kiindulási dobogóra. Mellesleg ezért jár a pont is. Eddig pofonegyszerű, nem? Bonyolítsuk! Ha megkérdeznek egy embert a baseballról, egyből az jut az eszébe, hogy Homerun! Ammeg' mi? Olyan ütésfajta, amikor a labdát nem lehet elkapni, mert az a pályán kívülre esett le – ilyenkor a bent lévő összes csapattag vígan besétálhat a kiindulási zónához, ami minimum egy, maximum 4 pontot hozhat a konyhára. Rengeteg egyéb dolog is van, de ezek az alapelvek, ha ezeket tudjuk, már el is kezdhetünk csapkodni vígan!



A játékot, ha egy mondatban akarnám összefoglalni, akkor az az lenne, hogy irgalmatlanul profin összerakott, de egy kicsit kaotikus és hiányos alkotás. Ezzel rögtön a főmenüben, illetve annak helyén szembesülhetünk is. Ugyanis a kezdőképernyő abból áll, hogy a 2K Sports szerverein keresztül látjuk napi bontásban a hivatalos MLB meccseket, és bármelyiket le is játszhatjuk. Ha szeretnénk elővarázsolni a klasszikus menüt, akkor a jobb kart kell eltolnunk valamelyik irányba. Ez nagyon fura volt először, eddig még nem bírtam megszokni. De tele van egyébként ilyen és ehhez hasonló logikátlansággal a progi, nincs helyem felsorolni mindet.



Az irányítás teljesen rendben van, a jobb karral történik gyakorlatilag az ütés és a dobás is, a metódus pofon egyszerű. A labdát eltalálni viszont nem, kell a jó sok gyakorlás, amit a nagyon profin összerakott Drills részben meg is tehetünk. Természetesen játszhatunk egy barátunkkal, illetve online is, bár ezt annyira a kezdőknek nem ajánlom, ugyanis nagyon súlyos pofonokba szaladtam bele… Gyúrjunk szépen a kiterjedt karrier módozatban először. Grafikailag is eléggé felemás a cucc: a játékosok kidolgozása félelmetesen élethű, tényleg súrolja a fotórealizmus határát, a mozgásukról már nem is beszélve. Ellenben a stadionok és a környezet eléggé gyéren néz ki, ezen lett volna még bőven mit csiszolni. A hangok maximálisan rendben vannak, sőt, a kommentátorok az eddigi legjobbak, amiket sportjátékokban hallottam! Mindig pontosan azt boncolgatják és elemzik, ami a pályán történik. A trófea/achievement vadászok itt aztán bizonyíthatnak, ugyanis irgalmatlanul nehéz feladatok elé állítják őket a készítők!
Ha alapból szeretted ezt a sportot, akkor bátran ajánlom, mert nem hibátlan, de hihetetlen módon addiktív alkotás. Ha most ismerkednél a sporttággal, vagy csak egyszerűen kipróbálnál valami újat, ne habozz, mert maximálisan megéri a pénzét, nagyon jó és hosszú távú szórakozást nyújt!







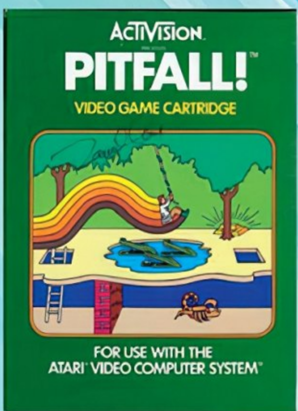
Hpeti

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K10

4

Kiadó: ***2K Sports***
Fejlesztő: ***Visual Concepts***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

A NAGY ACTIVISION® SZTORI



Az Activision története 1979-ben kezdődött, egy évvel az után, hogy a Philips Consumer Electronics cég kifejlesztette az első CD lemezt. Ekkor még az Atari volt az egyetlen igazi nagyvállalat, mely játékokat fejlesztett az Atari 2600 konzolra, de a szegényes üzletpolitika cseppet sem becsülte meg a fejlesztők munkáját, ezért négy programozó, David Crane, Larry Caplan, Alan Miller és Bob Whitehead úgy döntöttek, hogy önálló céget hoznak létre. Az alapító tagok felismerték a videojáték iparban lappangó pénzügyi potenciált, és kitalálták a világ első független videojáték-fejlesztő és kiadó vállalatát Activision Inc. néven. 1980-ban a piaci bemutatkozás fenomenálisan sikerült, mert ekkor jelent meg első játékuk, a Pitfall az Atari 2600 konzolra, majd további két szoftvert mutattak be Kaboom! és River Raid címmel. A programokat több millió példányban vásárolták, ezzel a cég felkerült a videojáték ipar térképére.







1990-ben Robert A. Kotick és Brian G. Kelly részvénytöbbséget szereztek a Mediagenic vállalatban; éppen abban az évben, amikor a cég a tönk szélére sodródott. Hónapokkal később a kiadót teljesen átstrukturálták, nevét ismét Activisionre változtatták, majd székhelyét áthelyezték Santa Monica városába. Kotick és Kelly magukra vállalták az irányítás szerepét, agresszív terjeszkedési politikájuk eredményeképpen a kiadó irodát nyitott Ausztráliában 1992-ben, majd az Egyesült Királyságban 1993-ban. Ennek köszönhetően a bevételek az elkövetkezendő években folyamatosan emelkedtek.

A felfelé vezető út cseppet sem volt zökkenőmentes. A cég egyik riválisa, az Infocom 1982-ben bemutatta Zork nevű kalandjátékát, ami hatalmas sikert aratott a playerek körében, ezért a cím kapott további négy folytatást, melyek később az Activision tartópillérei lettek. 1983-ban a vállalat vezetősége belátta, hogy külső befektetők nélkül az addigi tevékenységük nem folytatható tovább, így az Activision nyilvános részvénytársaság lett. 1987-ben a részvényeseknek köszönhetően a vállalat felvásárolta az Infocomot. A fúzió után a nagy és megújult vállalat vezetői újabb piacokat szerettek volna meghódítani, ezért az Activision nevét 1988-ban Mediagenic-re változtatták, és kiterjesztették tevékenységi körét is. Nem sokkal ez után megjelent első CD-ROM alapú játékuk The Manhole címmel, valamint megnyitották az első irodájukat Japánban. A videojátékok mellett a cég üzleti alkalmazások fejlesztésébe is belefogott, de a névváltoztatás és a vállalat tevékenységének kibővítése cseppet sem váltotta be a hozzáfűzött reményeket, a piac által ismert Activision név eldobása pedig hatalmas tévedésnek bizonyult.

Az 1997-es év kétségkívül a kiadó legeredményesebb éve volt, mert ekkor ért el rekord szintű eladásokat a Quake II, ekkor szerezte meg a vállalat a Heavy Gear szerepjáték jogait, és szintén ebben az évben állapodott meg a híres színésszel, Bruce Willis-szel az Apocalypse PlayStation játék kapcsán. A '97-es év a felvásárlások éve is volt egyben, hiszen a kiadó megszerezte a Raven Software Corporation-t (a Heretic széria fejlesztőit), felvásárolt egy német marketingirodát, valamint két játékterjesztő vállalatot.

RAVEN SOFTWARE



1998-ban az Activision tovább terjeszkedett és új irodát nyitott Franciaországban, ám a fejesek tovább akarták bővíteni a belsős stúdiók és címek körét, ezért még ebben az évben bekebelezték a Minnesota székhelyű Head Game Publishing vállalatot, valamint több előnyös üzletet is kötöttek néhány óriásvállalattal. Az egyik ilyen órás a Marvel Comics volt, és a megállapodásnak köszönhetően olyan játékokat jelentetett meg a cég a piacon, mint a Pókember, vagy az X-Men. Nem szabad szemet hunyni a Disney Interactive-val kötött egyesség felett sem, melynek eredményeként olyan nagysikerű játékfeldolgozások láttak napvilágot, mint a Toy Story 2, Tarzan, vagy az A Bug's Life. A legnagyobb eredménynek mégis az a partneri kapcsolat nevezhető, mely a LucasArts Entertainment Company és a kiadó között jött létre. A megállapodás értelmében a LucasArts játékok kizárólagos terjesztője 45 országban az Activision lett a következő két évben.

Az óriásokkal kötött üzleti szerződések tovább növelték a cég gazdasági mutatóit '99-ben, így tovább folytatódhatott az exkluzív terjesztők, és fejlesztők körének bővítése. Ebben az évben elsőként a Liverpool központú Psygnosis (ez a cég fejlesztette a PlayStation konzolon több millió példányban értékesített Formula One, Destruction Derby, és Colony Wars szériákat) csatlakozott a vállalathoz; majd őt követte a Fox Sports és a Codemasters Limited; végül a Los Angeles központú Neversoft Entertainment (a Tony Hawk Pro Skater címek fejlesztői) állt be a sorba. A 2000-es évek elejére a kiadó már jelentős mennyiségű stúdióval, és disztribútorral rendelkezett, a piaci befolyása ennek megfelelően tovább növekedett. Az egyik legnagyobb kiadónak számított ekkorra már az Egyesült Államokban, Kanadában, az Egyesült Királyságban, Franciaországban, és Németországban. A vezetőség szerette volna a cég tőkéjét kamatoztatni, ezért egy kisebb befektetéssel járultak hozzá a frissen megalakult 2015 Inc. (a Medal Of Honor: Allied Assault fejlesztői) indulásához. A fejesek rögtön felismerték az FPS játékokban rejlő piaci erőt, ezért egy évvel később 2003-ban gyümölcsöző partneri kapcsolatot építettek ki a Valve stúdióval, és megvásárolták az Infinity Ward fejlesztő céget, ezzel maguk mellett tudhatták az FPS játékstílus legnagyobb úttörőit. Volt azonban még néhány piaci szegmens, amely viszonylag kiaknázatlan volt a vállalat számára. A film alapján készült játékok is sikeresnek voltak, ezért 2006-ban a cég megvásárolta a James Bond filmek játékjogait az MGM Interactive-tól, nem sokkal a Pókember jogok megszerzése után. A ritmusjátékok is nagy népszerűségnek örvendtek, a RedOctane, Inc. vállalat Guitar Hero játéka jól fogyott, ezért nem meglepő, hogy még ebben az évben ők is csatlakoztak az Activision népes fejlesztő bázisához.







2007 decemberében a vállalat bejelentette, hogy egyesíti erejét a Vivendi Games-szel. Az új cég vezetését René Penisson, a Vivendi Games egykori igazgatója vette át, míg Robert A. Kotick az ügyvezető szerepét vállalta magára. 2008 áprilisában az Európai Bizottság megvizsgálta, hogy az egyesülés nem ütközik-e a hatályban levő trösztellenes törvényekbe. 2008. július 8-án a bizottság, és a részvényesek egyaránt zöld utat adtak a fúziónak, így hivatalosan is létrejött az Activision Blizzard vállalat, melynek értéke az egyesülés után nagyjából 18.9 milliárd dollárra tehető. Az új kiadó ötvenkét százalékban a Vivendi tulajdonában van, míg a fennmaradó rész a nemzetközi tőzsdéken cserél gazdát. Habár a két nagyvállalat egyesítette anyagi erőforrásait, mégsem adnak ki játékot az egyesített cég égisze alatt, kiadóként mind a Blizzard, mind pedig az Activision független maradt. Amíg a Blizzard megőrizte autonómiáját és vezető szerepét, az egyéb Vivendi játékdivíziók, mint például a Sierra elvesztették azt. Az egyesülés után úgy döntöttek, hogy azok a Sierra termékek, amelyek nem felelnek meg az Activision követelményeinek, nem kerülnek kiadásra. A szigorú szabályozás miatt csak néhány játék ment át a rostán, mint például a Crash Bandicoot, Spyro The Dragon, és a Prototype, melyeknek az Activision lett a kiadója. Thomas Tippl, a vállalat pénzügyi igazgatója meg akarta őrizni a kiadó pénzügyi egyensúlyát, ezért a kevésbé sikeres címek fejlesztőit a cég nem foglalkoztatta tovább.

A többi nagyvállalathoz hasonlóan az Activision Blizzard sem volt mentes a botrányoktól. 2010. március 1-én hivatalos közleményben tudatták a közvéleménnyel, hogy az Infinity Ward két alkalmazottját (Jason West, Vince Zampella) elbocsátották szerződésszegés és fegyelemsértés miatt. A beszámolók szerint volt egy megbeszélés West, Zampella, és az Activision vezetősége között, amely eléggé rosszul sült el, mivel a tárgyalás után a két Infinity Ward alkalmazottat a biztonsági őrök kivezették az épületből, majd helyüket átmenetileg Steve Pearce, valamint Steve Ackrich vette át. Habár West és Zampella kirúgása után az Infinity Ward alkalmazottak fele felmondott, a Call of Duty franchise jövője nem forgott veszélyben, mert az Activision új stúdiót alapított a COD játékok továbbfejlesztésére Sledgehammer Games néven. A volt két alkalmazott beperelte az Activision Blizzard céget, és a per során további részletek derültek ki a botránnyal kapcsolatban. West és Zampella azt nehezményezte, hogy nem kapták meg a Call of Duty: Modern Warfare 2 játék eladásai után járó jogdíjakat, ezért titokban tárgyalásokat kezdeményeztek az Electronic Arts kiadóval.



A botrányok és nehézségek ellenére az Activision Blizzard napjaink legismertebb kiadói közé tartozik: játékaik évről-évre szórakoztatnak kicsiket és nagyokat egyaránt. A 2010-es év második fele is tartogat számunkra néhányat a kiadó szoftverei közül. A legújabb Activision játékok tesztjeit megtalálhatjátok a Konzol magazin hasábjain: ebben a hónapban a Transformers: War for Cybertron, Shrek és a Singularity kerül nagyító alá.

Konzolcowboy

Krisztől

Mi az a „váltottsoros” vagy „progresszív” megjelenítés, illetve mit jelentenek a sokszor látott „i” meg „p” jelölések a formátumok mögött?

p = progressive (progresszív) <--> i = interlaced (váltottsoros)

Váltottsoros technológia

A televíziózás kezdete óta, az akkori 30 centis képernyőktől kezdve rögtön felmerült egy hatalmas probléma, mely később, a tömeges terjesztésnél is fennmaradt: mégpedig, hogy a fennálló maximális sávszélességű adatátvitellel hogyan legyenek képesek magasabb – a szemnek elég nyugtató –, mégis folyamatosnak ható képfrissítési frekvenciát fenntartani, anélkül, hogy a lehetséges képfelbontást csökkentenék. A megoldást a „váltottsoros technológia” (i = interlaced) jelentette, mely lényegében annyit takar, hogy egy-egy teljes képkockánál egymást felváltva először CSAK a páratlan (1, 3, 5, 7…), majd ezután CSAK a páros (2, 4, 6, 8…) sorokat láthatjuk a képernyőn. Az így kapott két „félkép” gyors egymás utáni váltogatásával újra a teljes képet láthatjuk viszont, hála a „szem tehetetlenségének”. ***(1.)*** A váltottsoros megjelenítés tehát egyfajta kompromisszum, egy egyedi eljárás, melynek segítségével egy formátumot feleakkora adatátvitellel lehet leadni, az akkor még keskeny sávszélesség miatt voltak rászorulva a technológia alkalmazására.
A váltottsoros technológiát mind a mai napig megtartották a használatos formátumok egy részében, így természetesen az NTSC (National Television System Committee) 1941-ben bevezetett első, majd az 1953-as színes sugárzásra optimalizált verziójában is. ***(2.)*** Az NTSC különböző változatait mind a mai napig használják világszerte, pl. USA videojátékok. Fizikai felbontása 720x480, 4:3-as arányú, váltottsoros, és 60 Hz-es képfrissítésű, jelölése 480i.

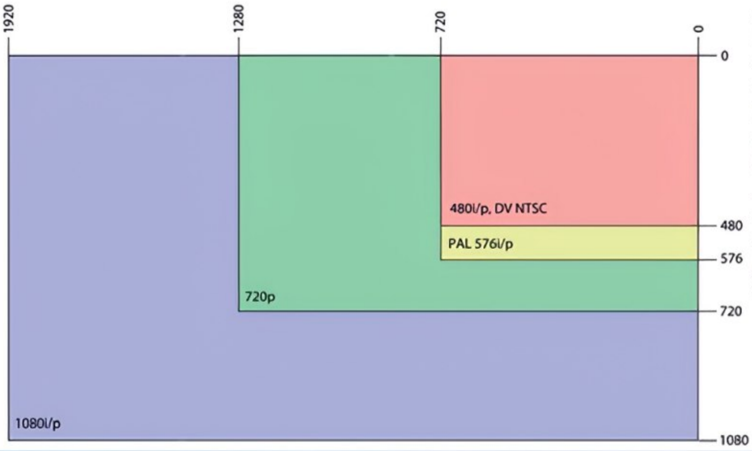
Az 1963-ban bemutatott, majd Európában 1967-től tömegesen elterjesztett PAL (Phase Alternate Line) rendszer számunkra is ismerős lehet, habár egészen a rendszerváltásig inkább csak a „Bécsből behozott videomagnókon” találkozhattunk a formátummal, hiszen nálunk egészen addig a hasonló paraméterekkel bíró, színrendszerben mégis eltérő SECAM rendszer volt elterjedt. A PAL rendszer fizikai felbontása 720x576, 4:3-as arányú, váltottsoros, és 50 Hz-es képfrissítésű, jelölése 576i. A videojátékoknál sokszor használatos PAL60 lényegében egy „ál” PAL jel, mely az NTSC paramétereivel (felbontással és Hz-cel) megegyező, ám PAL színkódolású. Értelmezése sajnos nem minden PAL televíziónál evidens, csak úgy, mint az NTSC. ***(3.)***

1. A szem tehetetlensége az a tulajdonsága, miszerint nagy átlagban legfeljebb körülbelül 1/8-ad másodperces időtartamig képes elkülöníteni két különböző fényérzékelést, azaz mozgást. Ennél rövidebb időtartamon belül a két észlelés összemosódik, a szem egynek veszi. Ezért is látjuk folyamatosnak a másodpercenkénti „alig” 24 képkockából álló mozifilmeket.

2. Mivel az Egyesült Államok elsősorban nem is a technológia abszolút kiaknázására, hanem a minél hamarabbi tömeges elterjesztésére koncentrált, így az NTSC-re – kevésbé tökéletes színrendszerének köszönhetően – olyan vicces gúnyneveket aggattak mérnökök, mint „Never The Same Color”, „Never Twice the Same Color” vagy „No True Skin Colors”.

3. Míg az NSTC szabványt sokszor 525 sorosnak jelölik, addig a PAL-t 625-nek, de ezekből csak 480, illetve 576 látható, mivel a fennmaradó sorok különböző extra információkat és szinkronjeleket tartalmaznak. Ugyanakkor fontos megjegyezni, hogy NTSC-nél a 720x480-as, illetve PAL-nál a 720x576-os fizikai felbontás mindössze „keretfelbontás”, amit csak a legritkább esetben használunk ki igazán. A tényleges felbontás pl. VHS rendszeren alig 240 soros, a legtöbb analóg TV adás 300-400-as, 500 feletti sorfelbontást pedig csak a komolyabb PAL DVD lejátszókkal tudunk elérni.





Progresszív képmegjelenítés

Az előző évszázadban meghatározott 50/60 Hz esetében tehát még ideális megoldásnak tűnt a váltottsoros technológia, az egyre méretesebb nagyobb képernyőknél azonban már komolyabb gondot okozott a vibrálás, ezen belül is főleg a félképek váltakozása által gerjesztett „sorremegés”. ***(4.)*** A progresszív pásztázás során az előbbi technológiával ellentétben teljes képkockákat jelenítenek meg, a jelfeldolgozó rendszerek, illetve jelforrások függvényében 25, 30, 50, vagy 60 Hz-es



képfrekvenciával. A progresszív képmegjelenítésnél fentről lefelé haladva, soronként balról jobbra pakolja ki a képcsöves készülék a képernyőre a pixeleket. Sőt, digitális képmegjelenítőknél (pl. plazma, LCD) minden képkockánál egyszerre jelenik meg a képernyőn az összes pixel. Ha igazán látni akarjátok a különbséget váltottsoros és progresszív kép között, elég ránézni egy régi képcsöves TV-re, majd utána egy számítógépes monitorra, főleg TFT-re. Amíg nyugaton és Japánban egyre nagyobb divattá vált, mint hivatalos formátum, azaz NTSC progresszív pásztázás (480p), és relatíve hamar be is köszöntött a HDTV korszak, addig Európában mindössze „felkészíteni" próbálták az embereket különböző újításokkal, mint pl. a 100 Hz-es technológia. A PAL DVD filmeken sokat javító PAL progresszív pásztázás (576p) jogi problémák miatt csak 2003-ban vált Európában hivatalos szabvánnyá, így ez a szolgáltatás csak 2004-től kezdett megjelenni készülékeken, és még ha házimozis berkekben el is terjedt a fogalom, a köztudatban sajnos sohasem. Európai videojátékoknál sem lett használatos (kivéve PS3), és igazából most már felesleges is, hála a HD formátumoknak. ***(5.)***

Mi az az „input lag"?

A házimozis berkekben egyre inkább elterjedő kifejezés azt az időtartamot fedi, amely a kapott bemeneti szignál pillanatától a tényleges megjelenítésig telik el. Vagyis az input lag egyszerűen kifejezve az a késedelem, amíg a HDTV jelfeldolgozó rendszere vacakol a látható képig. Ennek mértéke számos komponenstől függhet, és nagy átlagban elmondható, hogy TV adásoknál valamint filmeknél kvázi észrevehetetlen, játékoknál azonban tényleg számíthat. Még ha ténylegesen nem is láthatjuk azt a maximum néhány pixelnyi eltérést a valósághoz képest, pl. online shootereknél tényleg kihathat az eredményre, főleg profibb hardcore játékosok esetében. Az input lag kiküszöbölésének érdekében egyre inkább használatos HDTV-knél az ún. „Game mód", mely használatánál a készülék kikapcsol minden olyan képjavító opciót, mely számottevően „lassítaná" a készüléket, vagyis egy nyers képet kapunk. Habár a téma kapcsán rengeteg a vita, 30ms-os (ezredmásodperces) késedelem többé-kevésbé normálisnak tekinthető, valahol 50-60ms-től beszélhetünk input lagos készülékekről, és körülbelül ez az a határérték, melytől már tényleg zavaró is tud lenni (de ismételten inkább a hardcore játékosok számára). HD-Ready plazmákra nem jellemző az input lag, de FULL HD társaikra is inkább csak kivételes esetekben, mely Game módban szinte minden esetben szinte nullára redukálható. LCD-k nagy átlagban 30ms input laggal bírnak, de típustól függően elég nagy a szórás, így 0-20ms-től (ritkán) akár 100ms-ig is terjedhet, ellenben a legtöbb esetben (bőven) 50-60ms alá szoríthatóak Game módban. ***(6.)***

4. A képcsöves /CRT/ technológia – rengeteg kiemelkedő előnye ellenére – amúgy is számos okból határt szabott a fejlődésnek, 70 cm képátló felett már igen komoly problémákat okozott a kivitelezés, a rekordot talán a Loewe szélesképernyős 102 cm-es modellje tartja.

5. Az interlaced képmegjelenítés fennmaradt a HD korszakban is. Az 1080i továbbra is alkalmazza ezt a kompromisszumot a FULL HD felbontás érdekében. Ezzel a kis trükkel könnyen elérhető, hogy habár másodpercenként „csak" egy 1/8-addal több pixelt jelenít meg az 1080i a 720p-hez képest, optikailag mégis közel dupla akkora felbontású képeket „kaphatunk". Azért azt is tegyük hozzá, hogy a 720p viszont jóval stabilabb, képhibáktól mentes képet ad. Az 1080p természetesen ötvözi a két másik HD formátum előnyeit, és fix tárolón (pl. Blu-ray) roppant előnyös, de brutális adatátvitele miatt műsorszórás során nem szeretik, nálunk pl. minden HD adás szabványosan 1080i-s.



Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

6. Az input lag terén referencia számba menő Samsung F96-os LED LCD óta rendszeresen mérnek precíz méréseket a www.hdtvtest.co.uk oldalon, az utóbbi időben lagmentes képcsöves /CRT/ monitorokhoz viszonyítva.

DEATH TRACK: RESURRECTION

Az 1989-es eredeti Death Track után most konzolon is belekóstolhatunk a poszt-apokaliptikus világ lökhárítóig felfegyverzett autóinak izgalmas versenyeibe. A harmadik világháborút túlélt nagyvárosokban több módban indulhatunk a halálos futamokon. Ha egyedül játszunk, akkor a sztori szerint a versenyzők elleni összeesküvésre deríthetünk fényt, tíz pályán végigszáguldva New York-tól kezdve, Bangkokon át egészen Tokióig. Lehet bajnokságokat teljesíteni, és különböző kihívásokkal is próbára tehetjük magunkat. Többjátékos módban egyrészt osztott képernyőn, másrészt pedig a világhálón



lőhetjük ripityára egymás futurisztikus autóit.
Persze ez így még kevés lenne, de a zilált, Mad Max-szerű világnak megfelelően nem vadiúj járgányokkal fogunk rajthoz állni, hanem végletekig moddolt verdákkal. Tíz autó közül választhatunk majd, azok tulajdonságai alapján (gyorsulás, kezelhetőség, stb.), ezeket pedig három szinten fejleszthetjük (motor, karosszéria, páncélzat). Fegyverekből is három típus kapott helyet a játékban: a könnyű gépfegyverek csak kis sebzést okoznak ellenfeleinknek, míg a rakétákkal akár egyből fel is tudjuk őket robbantani, végül ott vannak a védekezéshez használható aknák. Fegyvereinkhez a lőszert és az egyéb extrákat, a pályán levő jelképes ikonokkal tudjuk felvenni.



Arra figyeljetek, hogy az ízlésetek szerint egészségtelenül feltuningolt járműveteket, eleinte kicsit nehéz lesz irányítani, ezért javaslom, hogy a beállítások közt ennek az értékét majd állítsátok be a számotokra megfelelő szintre. Érdemes megjegyezni, hogy a progi extraként támogatja a DualShock 3 mozgásérzékelő funkcióját, és az XMB-ből való képmentést is.
A Death Track: Resurrection tehát egy olyan szórakoztató, árkád autóversenyzős játék, amely felvehető extráival és fegyvereivel a WipeOut sorozatra, több útvonalon bejárható, rombolható pályáival pedig a Split / Second-ra hasonlít. Ha ezek bejöttek, akkor nyugodtan tehetsz vele egy próbát!



PLAYSTATION Network

EmThor

CATAN



A Catan telepesei egy világhírű, többszörösen díjnyertes társasjáték, amely tizenöt éve indult világhódító útjára. Most végre már PSN-ről is letölthető formában élvezhetjük a mély stratégiázásra invitáló játékmenetét, amelynek szabályait ugyan hamar meg lehet tanulni, de hosszú időre lesz szükség, amíg a mestereivé válunk.
A főmenüben le vannak írva a részletes szabályok, és tisztes betanító módot is készítettek a kezdő játékosoknak, de megpróbálom nektek röviden összefoglalni, miről van szó.



A fő cél tíz győzelmi pont megszerzése lesz, ekkor ér véget a játék. Ezt elsősorban falvak és városok építésével lehet elérni, amelyek rendre 1 ill. 2 győzelmi pontot érnek. 19 táblából álló játéktér alkotja a szigetet, amely hatszögletű területekből áll, ezek találkozási pontjaiba lehet utakkal összekötött településeket építeni, amelyek nyersanyagba kerülnek. Minden terület egy ilyen nyersanyagot jelképez (fa, tégla, búza, gyapjú és érc). Egy új út pl. egy fa és egy tégla árába kerül, egy falu várossá fejlesztése pedig három ércet és két búzát igényel. Nyersanyagokat úgy kapunk, hogy mind a 19 mező meg van jelölve 2-től 12-ig. Minden körben két dobókockával dobunk: ha mondjuk nyolcast dobtam, és itt egy erdő van, akkor a mező sarkában levő települése után kap mindenki egy fa kártyát, és így tovább, ezekből kell majd építkezni, fejlődni, pontot csinálni. Az egymás közti kereskedés is fontos szerepet kap. Sok egyéb szabály is van, de ezek a legfontosabbak.
A Game Republic (Folklore) fejlesztette „átiratnak" egyszerű grafikája van, és a mesterséges intelligencia is megfelelő kihívást tud nyújtani, de az élő személyek elleni netes játékhoz nincs fogható. Ilyenkor az a legjobb, hogy akár chatelhetünk is a társainkkal (élőszóban vagy írásban), és az egymás közti



kereskedés, alkudozás nagyot dob a hangulaton. A Catan nem hasonlítható össze egyetlen más társassal, és nincs két egyforma játék sem: garantáltan meg fogod kedvelni!

PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

EmThor

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

A közel 20 éves Monkey Island sorozat első részének felújított változata alig pár hónapja jelent meg letölthető formában, s máris itt a folytatás, amelyet a sorozat legjobbjának tartanak. A humoros kalandjáték ott fejeződött be, hogy hősünk, az önjelölt kalóz, Guybrush Threepwood sikeresen legyőzte a gonosz LeChuck-ot.
A második részt elindítva rögtön az események közepébe csöppenünk. Guybrush egy kötélen lóg lefelé, és szerelmének, Elaine-nek próbálja elmagyarázni, hogyan is került ebbe a lehetetlen helyzetbe, majd visszaemlékezéséből megtudjuk pontosan mi történt: milyen úton-módon kutatta addig a rejtélyes Big Whoop titkát, hogy megfékezze a feltámasztott LeChuck-ot, aki a játék alcíméből már sejthető módon bosszúra szomjazik.



A Monkey Island 2 Special Edition jóval több lett, mint egy gyönyörű, új ruhába bújtatott feldolgozás. A történeten és a fejtörőkön természetesen nem változtattak semmit, de amíg az első rész tulajdonképpen csak grafikailag szépült meg, addig ehhez az epizódhoz már írtak új szöveget is. Ezeket a már megszokott, jellegzetes orgánumú szinkronszínészek hangjain hallhatjuk, sőt a játék eredeti készítői (Ron Gilbert, Tim Shafer és Dave Grossman) körülbelül egy órányi kommentár keretében osztják meg velünk a gondolataikat. Ha már az extráknál tartunk, a Select / Back gomb megnyomásával most is bármikor átválthatunk a régi grafikára, és ha elakadnánk, egy gombnyomással megvilágíthatjuk azokat a dolgokat, amelyekkel lehet kezdeni valamit, illetve szöveges tippeket is kérhetünk a továbbjutáshoz. Az irányítást is átszabták: a „kattintgatós" megoldás maradt és közvetlenül a bal karral is mozgathatjuk Guybrush-t, valamint az R2 / RT-vel, a csak adott tárgyra érvényes parancsokat fogjuk látni (pl.: egy székkel nem fogunk beszélni, hanem csak használjuk majd), ez is hasznos újítás.



Aki anno már végigjátszotta, szerintem a sok extra és főleg a '90-es éveket idéző, nagyfelbontású grafika miatt feltétlen szerezze be. Ha még nem ismernéd a Majomsziget titkát, de szeretnél önfeledten eltölteni pár órát, egy kifinomult humorú kalandjátékkal, akkor nyugodt szívvel ajánlom, nem fogsz csalódni benne!



PLAYSTATION Network
XBOX LIVE arcade

EmThor

TEHRA: DARK WARRIOR



A klasszikus, sárkányvérrel átitatott fantasy környezetek mindig remek témát szolgáltattak a videojátékok számára. Nincs ez másként a Tehra: Dark Warrior című PSP Minis játék esetében sem, amelyben egy lenge öltözetű amazonnal kell megmentenünk a háború szélére sodródott királyságot. A legendák szerint, Sistar földjén évszázadokig folyt a küzdelem az emberek és az Urka'h nevű démonfattyak között. Ez a harc számtalan áldozatot követelt, és egészen a teljes pusztulás szélére sodorta mindkét fajt. A végső összeomlást megelőzendő, az emberek a tarkhubali paktumban megállapodtak az ellenséggel a békéről, és létrehoztak egy félig ember, félig démon harcos nőt, Tehra-t, aki képes arra, hogy megállítson bárkit, aki újrakezdené a háborút. Egy ideig működött is a dolog, mert egyik fél sem lépte át az országa határait, ám később néhány elszánt, velejéig romlott teremtmény mégis úgy döntött, hogy felrúgja a szabályokat. Ekkor kerülünk mi a képbe, a szexi békefenntartó személyében, hogy helyreállítsuk a rendet.





Ahhoz képest, hogy olcsóbb árfekvésben jelent meg ez az iPhone-ról portolt külső nézetes akció-RPG, igen tartalmas lett, mert a történet végigjátszása mellett, különböző kihívásokat is teljesíthetünk (például időre el kell intézni a lehető legtöbb szörnyet). Maga a 3D-s környezet részletesebben is ki lehetne dolgozva (pl. dúsabb növényzetet, vagy gazdagabban berendezett belső tereket el tudtam volna képzelni), de összességében szépen meg van csinálva, és az amúgy lineáris pályákon néha lesz lehetőségünk arra is, hogy más utat válasszunk kalandjaink folytatásához. A játszhatóságra nem lesz panasz, mert az irányítás igen egyszerű: az alaptámadás mellett lehet még varázsolni, és védekezni is. Hogy minél táposabbak legyünk, a játék közben felhozható menüben tudjuk majd nehezen megszerzett aranyainkból harci képzettségeink szintjét növelni, varázslatainkat (pl. tűzlabda) fejleszteni. Ellenfelekből nem lesz hiány: orkok, csontváz-íjászok és sárkányok várják, hogy legyőzzük őket. Ha egy nagyobb harc során vesztésre állnánk, akkor összes manánkat feláldozva átalakulhatunk a démoni Sötét Harcossá, hogy Conant is megszégyenítve vágjunk rendet a szentségtelen lények között. Igaz a játékmenet nem túl fantáziadús, de ha kedvelitek az akcióban gazdag programokat, akkor ezt nem érdemes kihagyni!



PLAYSTATION Network

EmThor

ANCIENTS OF OOGA

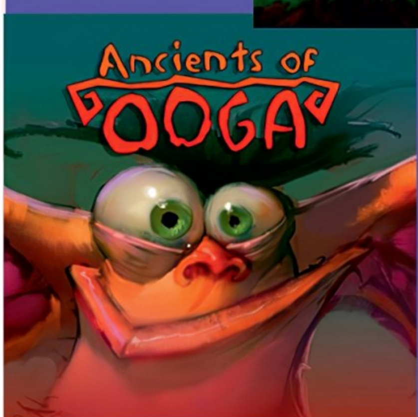
A NinjaBee napjainkra kőkemény árkádfejlesztővé lépett elő, tekintve, hogy már hatodik XBLA címét tudhatja magáénak, köztük olyan már-már klasszikusnak számító címekkel is, mint az Outpost Kaloki X, vagy a Band of Bugs. Esetünkben főleg a Cloning Clyde-ra érdemes igazán visszaemlékezni, hiszen a csapat stílusban igen csak hasonló vizekre kívánt evezni az Ancients of Ooga-val. Ugyanaz a jópofa oldalra scrollozós félig 2D-s, félig 3D-s logikai platformer, mely nem is a viszonylag szimpla háttérsztorijával, ellenben sokkal inkább egyedi poénos bájával próbálja magával ragadni az embert.



A sztori és a környezet persze kissé más, ezúttal a dzsungelben kell a kis bennszülött Ooganikat kiszabadítani, de a sok-sok ugrabugrán, a különböző muris lények csépelésén, és a gyűjtögetésen túl, újra az az ötletes kooperatív játékrendszer csengett vissza, amit már a Lost Vikings óta jól ismerhetünk. Különböző gombok nyomkodása, illetve kapuk nyitogatása mellett tehát semmi forradalmira ne számítsunk, az igazi változatosságot is inkább az egyes törzsek közötti különleges képességek nyújtják, gondolok itt pl. olimpiai úszóbajnokainkra, vagy keményfejű faltörő kosainkra. Persze maga a kivitelezés is hordoz magában némi egyedi ötletességet, pl. tárgyak, vagy akár társaink felfalása, majd későbbi „kihányása" is igen érdekes módja a transzportálásnak, de mindez jól passzol a kis platformer hangulatához, mely szerény 63.4 megás mérete ellenére is stílusosan fest. Egyetlen bibi, hogy kezdetben kissé összemosódik minden karakter és tárgy a háttérrel, így elsőre picit áttekinthetetlennek tűnhet. Mindenesetre az 50 szinten át tartó logikai mókás ugrabugra megfelelő szavatossággal kecsegtet, ám sajnos egy idő után könnyen monotonná válhat, de legalább kaptunk egy offline koop módot.
Az árát tekintve jópofa, de azért nem kihagyhatatlan.







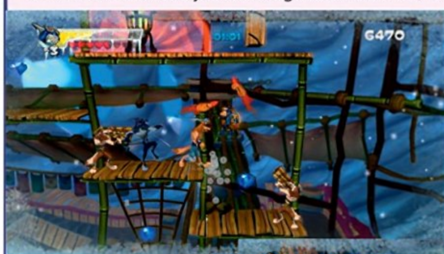
XBOX LIVE arcade

Krisz

ROCKET KNIGHT



Ugorjunk picit vissza az időben, és tegyük újra magunkévá a '90-es évek árkádjátékainak hangulatát. A Konami a Climax együttműködésével ezúttal egy '93-as klasszikust ásott elő, hogy Sparkster – a szuperhős oposszum – kalandjainak folytatásával megmutassa nekünk, milyen is egy igazi vérbeli 2.5D-s Jump & Run platformer 2010-ben.
Hősünk hazatért Zephyrus-ba, ám amint nyugalomra lelne, a bitang farkasok máris megtámadják otthonát hatalmas légihajókkal, így nincs mit tenni, mint félbehagyni a relaxáló kerti munkát, és újra hátunkra venni a rakétapakkot.
Kezdetben talán még nem tűnhet többnek az egész móka, mint egy szimpla hangulatos ugrabugra néhány ügyességi elemmel, miközben kaszaboljuk az óbégató farkasokat, mégis már a kezdő képsoroktól megfog minket a cell-shaded környezet könnyed varázsa, és a hozzáillő kalandos muzsika. Aztán szépen lassan bevezetnek minket a rakétapakk használatainak előnyeibe, majd az első szintek után már egyre inkább azon kapjuk magunkat, hogy hoppá, itt bizony kőkemény reflexekre és koncentrációra van szükség, hiszen az ellenség száma egyre csak nő, mozgásrepertoárunkat pedig egyre bravúrosabban kell igénybe vennünk.





Ráadásul a platformrészeket gyakran felváltják szupi repülős horizontális shoot'em up pályák is. Szerencsére hamar felvehető a ritmus, ráadásul a relatíve lassan fogyó életerővel, a 3 élettel, valamint a 3 continue-val nem csak hardcore játékosok vehetik fel a kesztyűt, ellenben az utóbbi tábor igényeit is kielégítik, a nehezebb fokozatról nem is beszélve. A relatíve rövidnek mondható 3 órás tiszta játékidő is csak első hallásra kevés, hiszen a legtöbb harc nem csak agyatlan lövöldét, hanem némi taktikát is igényel, főleg a képenyő méretű változatos bossok esetében.
Király árkádjáték, stílusos rajzfilmes környezetben, fülbemászó soundtrackkel, mely a multiplay hiánya, és a borsos ellenértékének ellenére is megéri az árát.



PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

Krisz

SNOOPY FLYING ACE



Következő tesztalanyunkat először nem teljesen tudtam hová tenni, de értem én a tréfát, így rögtön vevő voltam Charlie Brownék első világháborús kalandjaira, ráadásul, mint utánajártam korábban is találkozhattatok már Snoopy-s repülőszimulátorral a Smart Bomb Interactive-tól, ha rendelkeztek PS2-vel vagy PSP-vel. Hőseink ezúttal egy teljes körű online multiplay-re kiélezett feltupírozott részben térnek vissza, a szép elgondolás egyetlen szépséghibája csupán annyi, hogy árkádjátékoknál sajnos nem gyülekeznek mindig szép számmal az online lobbikban, de sebaj, hiszen single módban is akad kihívás.



A rajzfilmes első világháborús gamma persze nem teljesen szimulátor, a korhű jópofa duplafedeles repcsik játszi könnyedséggel irányíthatóak, és tulajdonképpen minden jól ismert légimanőver könnyedén végrehajtható. A küldetésekről nagy általánosságban elmondható, hogy sokkal inkább a multiplay-re készítenek fel, így jó okkal lehet némi tutorial feelingünk közben, de azért akadnak ötletes kihívások a vaskeresztes német légierő elleni harcban. Az alapszintű gépfegyveren túl akadnak majd más kevésbé realisztikus alternatív eszközök is, de a cél végső soron itt amúgy sem a szimuláció, hanem mókás lövöldék az égen, mint a neves Crimson Skies-ban. Ahogy a PS2-es részben, a bossok között itt is központi szerepet kap a legendás „Vörös báró", a német vadászpilóta, aki 80 légigyőzelmével kétségtelenül az I. világháború legnagyobb alakjai közé tartozott. Igazán persze multiban válik érdekessé a légicsata, hiszen a szimpla deathmatch (repülős cuccoknál mindig „dogfight") módon túl több csapatjellegű opciót, sőt még kooperatív módot is kapunk.





Ha érdekel a téma, azt mondom, tedd magadévá potom 800 pontért, hiszen már első ránézésre is minőségi darab, emellett jól irányítható és hangulatos repülős móka, csak készülj fel, hogy nem mindig találsz majd online játékosokat.

XBOX LIVE arcade

Krisz

PUZZLE QUEST 2



A Puzzle Quest: Challenge of the Warlords nem csak puzzle rajongók szívébe lopta be magát, de igen hamar számtalan hardcore játékos személyes kedvencévé vált, hiszen jóval több volt, mint egy szimpla logikai játék. A fantasy kaland elemekkel dúsított gammával egy középkori világban találhattuk magunkat, ahol különböző hősöket irányítva számos kaland várt ránk, harcainkat pedig körökre osztott ún. „match 3" rendszerű cserélgetős puzzle csatákban vívhattuk meg. Kissé zavaró lehet a „kettes" sorszámozás, hiszen a sorozat maga már a harmadik epizódnál jár, mégis logikus végkövetkeztetés, hiszen a D3Publisher legújabb fejlesztése az eredeti Challenge of the Warlords igazi folytatása.



Az alapok nem is nagyon változtak az elődhöz képest, hiszen itt is egy alapvető háttértörténetet kell követni, a legfőbb hangsúlyt pedig továbbra is a puzzle harcokra fektetik. Szintén megmaradtak a jól bevált RPG elemek, így a 8 új választható karakter a mágus, barbár, orrgyilkos, valamint templomos kasztokból kerülnek ki. Az ellenfeleknél, valamint támadásoknál már inkább ugranak be ismerős emlékek, de azért nem zavaró mértékben, ellenben jópár küzdelem túlságosan nehéznek tűnt. Amiben kicsit más a folytatás, az főleg a speciális tárgyak valamint tapasztalatok megszerzése. A Puzzle Quest 2 ugyanakkor méltó folytatása a szériának, a lényegesen komolyabb hatású fantasy világ sokkal erőteljesebben magával ragad, és mellékfeladatok terén is sokkal bővebb, még akkor is, ha csak az alaptörténetet követjük, így minimum 15 óra játékidőt kínál. A megújult dinamikusabb fejlesztőrendszer még hangulatosabbá teszi kalandjainkat, hiszen a harcok mellett végső soron hőseink tuningolása az egyik legfőbb cél, ráadásul a sztorimódon túl lehetőségünk van multiplayre, és számos minijátékra is.





Szinte kötelező darab a sorozat rajongóinak, de mások is bátran próbálkozhatnak vele.

PLAYSTATION Network

XBOX LIVE arcade

Krisz

Szollár Gergővel

Toy Story 3



Ha kétszer annyi lenne a karakterlimit, most hosszú sorokon keresztül taglalnám, miért érdemel feltétlen tiszteletet a Pixar ezekben a primitív ogréktól terhes időkben. De most sajnos csak a rövidített verzióra futja, szóval a lényeg, hogy a folytatásokra építő nyugati animációs stúdiók között felüdítő érzés látni egy igazi nagyvadat, akik az X+egyedik részekkel megszerezhető haszonra fittyet hányva rendre új utakon indulnak el, hogy a „cuki beszélő állatos" sztereotípiákon túllépve izgalmas zsánerekkel tegyenek rendre minőségi eredménnyel végződő kísérleteket. Ennek ellenére úgy látszik, a meghatottságtól csak-csak megcsúszott az egér az animátorok kezében, amikor első nagyszabású filmjükre, vagy annak folytatására gondoltak vissza, így hát tíz év elteltével idén nyáron ismét betámadják a mozivásznakat a mindenki által kedvelt játékfigurák, immár 3D-ben is. Mivel nem vagyok a nosztalgiamenetek híve, erős fenntartásokkal közeledtem a harmadik rész felé, meg aztán legyünk őszinték: a Toy Story-k azért eléggé alapszinten pörögtek a stúdió későbbi alkotásaihoz képest. Maga a szinopszis sem kecsegtet túl sok jóval, lévén sokadszori átgondolásra is nagy fokú pofátlanságnak tűnik az első epizód „a fröccsöntött (plüss) szereplők attól félnek, hogy többé nem játszik velük senki" vonalán indítani az eseményeket, bár ha jobban belegondolok, James Bond vagy hússzor mentette meg úgy a világot, hogy igazán hozzányúltak volna az alapformulához, szóval ez talán nem is számít olyan erősnek.







Lényeg a lényeg a két rész között eltelt idő a film világában is kíméletlenül leketyegett és Andy immár érett férfiként arra készül, hogy fejest ugorjon a tanulásnak álcázott gátlástalan orgiák világába, azaz becsekkoljon az egyetemre. Lévén a csajokat nem igazán gerjesztik be az összerakható arcberendezésű krumplik, az összes játékarchiválásra kerül, kivéve Woodyt, mert ugye ő a főszereplő. A véletlenek furcsa összjátékának és Meklód egyik lányának (Jessie) kavarása miatt a barátok egy óvodában kötnek ki, ahol Ken (igen, a Barbie-féle Ken) és egy gyümölcs illatú rózsaszín mackó rögtön pártfogásába veszi őket. Woody persze sietne rögtön a megmentésükre, de mivel úgy tűnik a szereplők a megvalósult játékparadicsomba csöppentek, inkább eloldalog. Ám mivel még a rajzolt vígjátékok cselekményébe is kell bonyodalom, hamarosan kiderül, hogy nem minden kóser a hellyel és a játékoknak ismét össze kell fogniuk, hogy teljes értékű happy enddel záruljon a film.

Lee Unkrich, bár eddig csupán segédrendezőként működött közre pár korábbi Pixar alkotásnál, első körben jól ismerte fel, hogy az eddig megismert tucatnyi játékból kikkel érdemes továbbra is foglalkozni, és néhány jól sikerült új karaktert melléjük csapva biztos kézzel vezényelte le a komoly akcióbetétekkel és finom humorral (Buzz spanyol módba való kapcsolása felejthetetlen) egyaránt átitatott mókamenetet. Tudom, hogy a stúdió filmjeinél már szinte közhelyszámba megy, de ismét jó volt látni, hogy a sikerhez nem feltétlenül kell ízléstelen „poénok" garmadáját bevetni és / vagy ízléstelen „poénok" garmadáját bevetni. Igaz, az elmaradhatatlan tanulságok sulykolása 15 év felett néhol kicsit már soknak bizonyulhat, de a felnőtteknek szánt kiszólások garmadájának ellensúlyozó hatása miatt az összképet ez mégsem rontja le. Igazából csak azt sajnálom, hogy a különösen ötletes felvezetés (a játékok egy vadnyugati helyzetet játszanak el vérkomolyan) színvonalát a film később már sehol sem tudja elérni, de talán majd a Toy Story 4 orvosolja ezt a problémát...



Toy Story 3
Műfaj: animációs film
Rendező: Lee Unkrich
Szereplők: játékok

Scott Pilgrim



Elgondolkoztatok már valaha azon, hogy a nehezen ismerkedő, lúzer videojátékfüggő kamaszokból mi(ki) lesz 10 év múlva? Igenlő válasz esetén, több száz oldalas tanulmányok átbogarászása helyett a Bryan Lee O'Malley által rajzolt képregény címszereplőjének kalandjaival érdemes szorosabb ismeretséget kötni, itt ugyanis már néhány oldal után nyilvánvalóvá válik, hogy a fent említett csoport tagjai idővel nehezen ismerkedő, lúzer videojátékfüggő 23 évesekké válnak.
Scott Pilgrimnél legalábbis úgy tűnik megállt az idő. A felelősségteljes felnőtt lét helyett számára egy véget nem érő hétvége az élet, ahol az egész napos kontroller-nyomogatást csak ritkán zavarja meg a barátokkal közös lógás, vagy a Sex Bob-Omb nevű zenekarban betöltött gitárosi szerep. Az ismétlődő mindennapokba visz némi színt a rossz romantikus filmekből ismert módon felcsípett (Jajj, leestek a könyveid! Segíthetek összeszedni őket?) Knives nevű új barátnő. A csaj ugyan még nagyon 17 éves, de annál lelkesebben veti bele magát első komoly kapcsolatába. Mivel az élet úgy szép, ha zajlik, a sors egy másik lányt is (Ramona Flowers) bedob a szerelmi képlet változóiba, akiről hamarosan kiderül, hogy ő maga a görkorcsolyán közlekedő végzet asszonya. Egy buli keretein belül hamarosan lehetőség adódik a személyes kontaktus felvételére a hölggyel, de mivel a gondolatok szavakba öntésében Scott nincs igazán topon, a következő párbeszédet sikerül végül kikanyarítani a nagy találkozásból:

SP: Öőő tetszik a cipőd!
RF: Köszi, még Angliában szereztem.
SP: Valamire emlékeztet, de nem tudom pontosan, hogy mire is… Szerinted most álmodok?
(szavakkal nehezen leírható reakció mindkét fél részéről)
SP: Most elmegyek örökre.
RF: Jó, köszi!

Azt hiszem nem csoda, hogy ezek után hősünk kénytelen új hódítási módszer után nézni, de szerencsére a „csomagátvétel közbeni szerelmet vallás" akció hatása annyira letaglózó, hogy másnap már Ramona ágyában ébred. Az igazi nehézségek azonban csak most kezdődnek: egyre jobban kiéleződő szerelmi háromszög, rivális rockbandák, exekkel való harc és... a Sonic 3 cheat kódjainak munkaidőben történő megszerzése. Mindezek megoldásában / tovább komplikálásában számtalan színes mellékszereplő segédkezik. Wallace, a cinikus meleg lakótárs, a banda dobosa Kim és Stacey a szemét húg egytől egyig emlékezetes és szerethető karakterek, amikor pedig megszólalnak ott kő kövön nem marad.
A szerző screwball komédiákat idéző remekül megszerkesztett, pattogós dialógusokkal töltötte fel a lapokat, melyek garantáltan mosolyt fakasztanak még a legmorcabb olvasó arcán is, különösképpen ha (fel) ismeri az elejtett popkulturális utalásokat. A rajzstílus szintén megér egy külön misét, hiszen a mangával beoltott képkockák visszaemlékezésnél néha gyerekrajzos zsírkréta hátteret kapnak, de van a szuperhős filmek esztétikáját a korabeli zenés videókkal egybemosó beállítás, sziluetteken elmesélt harc, valamint egy kiemelkedően truvájos múltba révedős telefonbeszélgetés. Az összkép leginkább egy roppant szimpatikus kis költségvetésű független filmre emlékeztet (ajánlott társművészeti darab DVD-n: Dalok Ismerkedéshez) leszámítva a Ramona expasijaival zajló, fantasztikumot sem nélkülöző harcművészeti betéteket, de hát, mint tudjuk, a valóságban is vannak olyan 23(+) évesek, akik képtelenek felnőni és az eddigi két kötet alapján szívből remélem, hogy Bryan Lee O'Malley még jó sokáig fog közéjük tartozni.

Műfaj: KÉPREGÉNY
Bryan Lee O'Malley – Scott Pilgrim kivételes átlagélete /Nyitott könyvműhely/
Bryan Lee O'Malley – Scott Pilgrim a világ ellen /Nyitott könyvműhely/

Kelis: Flesh Tone

Akik hozzám hasonlóan az MTV-n nőttek fel, minden bizonnyal legalább érintőlegesen ismerik Kelist, hiszen az ezredforduló környékén az említett csatorna egészen magas rotációban szórta a Caught Out There c. számhoz tartozó klipet, melyben nevezett énekesnő a feministák nedves álmaként, hatalmas afro frizurájával ordította bele a világ és az őt megcsaló férfi arcába, hogy "I hate you so much right now!". Eme roppant hatásos felvezetés után ki csodálkozna azon, hogy a debütlemez sikerrel keltette fel a közönség és a kritikusok figyelmét, ám a két évvel később érkező igényes, ám slágermentes folytatás úgy tűnt már senkit sem érdekel. Itt akár véget is érhetne a történetünk, ám Kelis nem adta fel, és az akkor még minden keze ügyébe kerülő dolgot arannyá változtató Pharrell segítségével újra kitalálta magát: a Milkshake / Trick Me tandemmel még hazánk rádióhullámait is sikerrel tudta bevenni. Hogy szimmetrikus legyen a sorminta, a következő CD ismét kisebb bukásként könyvelhető el, majd a korszaklezáró besztof kiadása után az énekesnő ahhoz a módszerhez nyúlt, amivel egyszer már sikeresen learatta a piacot: nyomott egy teljes rebootot. A megálmodott új én egyszerre idéz diszkó dívát és egy nyolcvanas évekbeli sci-fi női szereplőjét (a borítófotó tiszta Flash Gordon), arról pedig már ne is beszéljünk, hogy a bookletet középen kinyitva dupla oldalon csodálhatjuk meg Kelis felsőtestét egy kutyára montírozva...
Zeneileg ezúttal az elektronika került célkeresztbe, annak is a populárisabb, táncosabb kivetülése, melynek minőségéért többek között olyan producer nagyágyúk felelnek, mint David Guetta, Benny Benassi, will.i.am és a Boys Noize.

Végigtekintve a névsoron nem különösebben meglepő, hogy a szintipopos középtempóban maszatoló intro után végig maximális fordulatszámon pörög a maradék 8 szám. A 22nd Century rögtön egy utópiába invitál, ahol az emberek egyenlők, és persze mindenki táncol. Az összefogást megkoronázandó jön is a tűzijáték a 4th of July-ban, mely hallatán Madonna szájában valószínűleg rögvest besavanyodik a (kemény)cukorka. A Home ellenben olyannyira hátrahagyja a pop gyökereket, hogy simán beleférne egy (a műfaj lájtosabb vonalát preferáló) trance DJ repertoárjába két Tiesto felvétel közé. A Kelis fiának/ról írt Acapella zaklatott ritmusait és bizarr videoklipjét minden bizonnyal már ismeritek, míg a Scream egyből felismerhető tipikus David Guetta szám rapbetéttel, zongorával és füstgép effekttel. Az Emancipate olyan 6 másodpercig balladának tűnik, aztán persze ebből is pattogós House lesz, a Brave meg ugye alapból az, végül a könnyedebb vizekre evező Song For The Baby zárja a lemezt.



Mivel a Flesh Tone stílusilag minden idegszálával a jelenhez és azon belül is a mosthoz kötődik így szinte biztos, hogy nem fogja kiállni az idő próbáját, viszont minden más próbálkozásnál pontosabb képet fest arról, hogy 2010-ben hol tart a pop, a dance valamint a kettő kereszteződése és ez több mint elég ok a lemezvásárlásra.

Zene album
Előadó: Kelis
Album: Flesh Tone
Kiadó: Interscope

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

A videojátékok történetének „mérföldkőként” aposztrofálható játékaiból nagyjából pont annyi van, mint a rendes országutakat kísérő, mesterséges távolságjelző állomásokból. Arról persze komolyan el lehetne elmélkedni/vitatkozni, hogy a '70-es, '80-as, esetleg '90-es években született-e több ilyen, egy-egy zsáner irányának fejlődését befolyásoló-meghatározó program, vagy mostanság, az ezredforduló után. Azt mondom, az írott sajtó egyirányú kommunikációs lehetőségei miatt inkább tegyünk egy erősen retro hangulatú utazást a múltban: melyek voltak azok – persze csak szemezgetve, bármiféle teljesség igénye nélkül – a régi stuffok, melyek valamilyen módon kitörölhetetlen nyomot hagytak maguk után.

1978 Space Invaders

Sokan sokféle megközelítésből értelmezik azt az időpontot, ahonnan a videojátékok megjelenése számolható, abban viszont a legtöbb kutató egyetért, hogy a japán játéktermekben 1987 júniusában, majd később Amerikában is debütáló Space Invaders több szempontból is alapvetés. Tomohiro Nishikado dizájner programja robbanásszerű löketet adott a space shooter, azaz „űrhajós lövölde” stílusirányzatnak, hisz a főszereplő dobozűrhajó jelképezte a Földet, az emberiség egyetlen és drága otthonát, s egyben annak utolsó védőbástyáját, a hordában támadó idegenek pedig az űrből érkező, évszázadok óta lehetséges opcióként emlegetett külső fenyegetést. Gondolom minden, a hobbiban jártas gamer számára egyértelmű, hogy napjainkig számtalan alkalommal felhasználták már játékokban ezt az alapfelállást, persze egyre modernebb köntösbe öltöztetve. Bár a space shooter kategória fejlődése az évek során több irányba is elindult, a klasszikus „sok-sok űrbéli támadó vs. egy árva, hősies, földi védő űrhajó” megoldás még mindig a legkelendőbb, soha el nem évülő shooter téma. Nagyon érdekes egyébként, hogy a dizájner eredetileg humán figurákat képzelt el az ellenségek helyére, de a Taito nem akart olyan üzenetet közvetíteni a játékosok felé, hogy az emberek gyilkolása szórakoztató. Ezért döntöttek végül a semleges idegenek mellett.









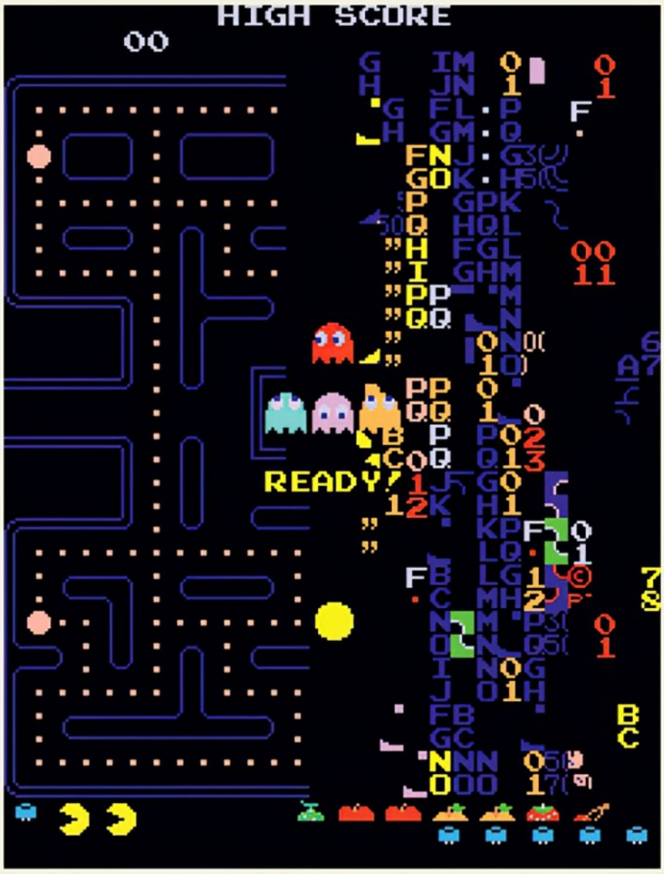


Jól mutatja egyébként a közízlés és igények változását, hogy manapság már egyenesen ciki, ha egy game-ben nem embereket, vagy legalábbis echte humanoidokat kell halomra ölni. Szintén Space Invaders pionír sajátosságként említhető a „boss” (főnök) űrhajó szerepeltetése is, ami akkoriban egy nagyobb méretű, a képernyőn időnként keresztülsuhanó UFO-t jelentett: ennek lelövéséért kiemelt pontszámot adott a gép. A jobb/bal irányú mozgást természetesen joy-jal lehet a gépen kivitelezni (bár akadt két iránygombos kabinet is), plusz egy darab árva lövés a player egyetlen fegyvere.

Az arcade kabinetet jegyző Taito történelmet írt: a game olyannyira sikeres volt a maga korában, hogy Japánban egy ideig országos hiány jelentkezett a működtetéséhez szükséges 100 jenes érmékből. Amerikában egyfajta városi legendaként emlegetik azt a régi sztorit, miszerint egy leányzó – a '80-as évek legelején! – 5000 dollárt lopott szülei kasszájából, hogy Invaders játékszükségleteit fedezni tudja, de akkoriban a híradások szerint több kisboltot is kiraboltak tinédzserek, hogy a gépbe dobálhassák a zsákmányolt aprópénzt. A Space Invaders nagyságáról a Guiness Rekordok Könyve is megemlékezik, „minden idők legsikeresebb” videojátékaként emlegetve a szoftvert. A popkultúra témakörében is jelentős az Invaders szerepe: az alig pár pixelből álló alien űrhajók/lények egyértelműen ikonszinten épültek be a társadalomba, hisz bárki bárhol – pólóra nyomva, matricaként, videoklipben vagy digitális formában ábrázolva – megpillant egy ilyen figurát, általában egyből beugrik neki: ez bizony „valami játékból” ismerős…

1980 Pac-Man

A japán Namco 1980-as Pac-Man programja több szempontból is totális mérföldkő. Olyannyira, hogy sokan egyenlőségjelent tesznek a videojáték fogalma és Pac-Man közé, mondván, ő az „A". A maze, tehát „labirintusos" stílus leghíresebb képviselője nem csak szerethető, sárga, „zabáló sajt" főszereplője miatt világhírű és globálisan ismert, de valahol az egyik létező legfontosabb kultjáték is, hisz még megjelenése után 30 évvel is totálisan a figyelem központjában trónol. Az eredeti Pac-Man játéktermi kabinetnél és későbbi leszármazottainál, no meg modern inkarnációinál talán legnagyobb erényeként említhető, hogy kortól és nemtől függetlenül szinte bárki szívesen tehet velük egy próbát: a szabályok szimplák és egyértelműek, a kezelés pofonegyszerű – hiszen csak egy négyirányú joysticket kell rángatni ahhoz, hogy a figurát vezéreld –, és a sajtkaraktert üldöző színes szellemek (az amerikai változatban Blinky, Inky, Pinky és Clyde) is jópofa arcok. A játékmenet egyik sajátossága az a megkajálható, speciális bogyó, mely egy időre ehetővé teszi a szellemeket: felsorolhatatlan, hány további game használta már azóta ezt a formulát, tehát a szabott ideig ható, felvehető player-segítség ötletét. Pac-Man minden létező, videojátékozásra alkalmas masinán felbukkant már valamilyen formában, és ez a tendencia valószínűleg az idők végezetéig folytatódik majd, hisz az alapötlet zseniális és





megunhatatlan: ügyesség kell hozzá, jó helyzetfelismerő képesség, és talán némi logika sem árt. A mai mércével mérve primitívnek is mondható Pac-Man programkód algoritmusai ugyanis legyőzhetők a legzseniálisabb emberi fegyverrel: az aggyal. A dologban semmi misztikum nincs: a rajongók pontosan tudják, hogy a négy szellem „tulajdonságai" nem véletlenszerűen generáltak, hanem szabályosan leképezhetők, sőt, a profik egyenesen szakkifejezéseket használnak egy-egy állandó kombinációra.

A „kultjáték" megnevezést nem véletlenül használtam: az ős játéktermi Pac-Man gép a mai napig a rekordvadászok egyik kedvence. Bár a pályák a „végtelenségig" ismétlődnek, és az egyetlen lényeges különbség rajtuk csak a megzabálható gyümölcsök sokféleségében, no meg a szellemek gyorsuló üldözési sebességében mutatkozik, a programnak érdekes módon mégis van „vége": 255 pálya után egy az eredeti programozó által ejtett logikai hiba miatt a szoftver „kifagy". Egészen pontosan az történik, hogy a képernyő aljára nyolcasával kipakolt, sorban elfogyasztott gyümölcsikonok számlálásakor 256-nál megbolondul a szoftver, és „eltöri" a játékmezőt, lehetetlenné téve a további akciót. Ebből kifolyólag a klasszikus Pac-Man arcade gépen nem lehetséges egyre magasabb ponteredmény elérése: a maximum „perfect score"-t, a tökéletes pontszámot 1999-ben csípték meg először. A floridai Billy Michell körülbelül hat óra alatt teljesítette a 3.333.360-as álomhatárt, minden egyes lehetséges bogyót, gyümölcsöt és szellemet abszolválva. Ezután az elérhető



pontszám már nem lehetett többé valódi kihívás, így a megszállott rekorderek rámentek a 255. szint minél gyorsabb elérésére: 2009-ben az Ohio-i David Race a világon hatodikként perfekt pontot hozott, mindössze 3 óra, 44 perc és 22 másodperc alatt, így jelenleg ő a világrekord jegyzője. A fantasztikus eredmény hallatán joggal merülhet fel a kérdés: hogyan tudott Race közel 4 órát folyamatosan egyhelyben ülni és a tökéletességre koncentrálni? Nos, kevesen tudják, hogy az eredeti Pac-Man masina egy trükkel „pauzálható": létezik egy olyan speciális körülmény, melynek előidézésével a sajtfigura az egyik – elárulom, a jobb alsó területen – ficakba beállítható úgy, hogy a cirkáló szellemek nem kapják el, hanem kikerülik búvóhelyét. Ilyenkor szokták a rekordkísérletre játszók elintézni mondjuk folyóügyeiket…



1981 Vanguard

A TOSE által kitalált, SNK kiadású Vanguard igazából nem mondható valódi legendás sikerjátéknak, de forradalmi újításaival mégis egyfajta kultikus tisztelet övezi a mai napig, és mindenképpen stílusúttörőként említhető. A game a side scroller space shooter, tehát az „oldalra haladós űrhajós lövölde" család egyik első képviselője. Érdekessége, hogy ez volt a legelső olyan említhető játéktermi program, melyben 4 irányba lőhetett egyszerre a player, miközben a kis űrhajót a pálya akadályai, és az ellenséges gépek között vezette a 8 irányba mozgó joystickkel. Akkoriban ez a megoldás messze kiemelte a masinát a játéktermek kínálatából, hisz a szintén 1981-es, igazi sikersztorinak számító, side shooter ősapa Scramble-ben csak irányítani, előre lőni és lefelé bombázni kellett, ráadásul mindezt végig vízszintesen haladva. Ugyanakkor a Vanguardba vízszintes, átlós és függőleges repülés is került, valamint a felvonultatott helyszínek, és a rajtuk alkalmazandó taktika is nagyon változatos, köszönhetően például a rövid időre sérthetetlenséget biztosító energiamezőnek. Fontos részlet, hogy a Vanguard ráadásul még az egyre fogyatkozó üzemanyag problémájával is bonyolítja a játékos dolgát: ha valaki nem foglalkozik az ellenfél aprításával elég intenzíven, hanem csak a szlalomozásra koncentrál, annak hamar Game Over. A Vanguard felejthetetlen, kicsattanó hangulatú, indulószerű muzsikája – Jerry Goldsmith írta, aki az 1979-es Star Trek film zenéjét is szerezte – örökre beleívódott a '80-as években játéktermekbe járó közönség fülébe. A későbbiekben nem egy sci-fi filmben „lopták le" a dallamot, sőt, poénszinten még egy az egyben is felcsendült pár régi moziban.









A négy égtáj felé lövés 2010-ben már teljesen természetes dolog. Sőt, már rég nem 4/8, hanem 360 fokos tüzelési lehetőségről szól a történet. A manapság használatos, két analóg kart alkalmazó kontrollereknél a „körben lövés" már alapmegoldás; bár ne felejtsük el, hogy egy karral egyszerre csak egyfelé lehet osztani (persze villámgyorsan), míg gombokkal mondjuk ugyanakkor előre-hátra is. 1981-ben világraszóló újdonság volt a négygombos idea! Az arcade látogatók akkoriban gyakran nem is egyedül küzdöttek a Vanguard kihívásaival, hanem egyfajta gonzo multiplayer opciót alkalmazva az egyik személy az űrhajót vezette a karral, a másik pedig vadul koncentrálva, villámkézzel tüzelt a megfelelő irányokba a négy gombbal. A Vanguard űrhajójának kezelése komoly tapasztalatot igényelt, hisz a furfangos pályákon néha egészen szűk helyeken kellett átférni, és emellett nagyon problémás volt a támadók észlelése és lelövése. A leleményes playerek egyébiránt egy idő után rájöttek, hogy a szívatósnak mondott „átlós" pályákon van olyan pozíció, ahova beállva bizonyos ellenfelek „átmennek" a játékos űrhajóján, így gyakorlatilag nem kellett azt megmozdítani sem, csak a pontos lövésre koncentrálni. Ennek a trükknek a szájról szájra, játékteremről játékteremre való terjedése után egy csapásra egyre többen lehettek azok, akik sikereket értek el a Vanguardban, így az izgatott nézőközönség közül is sokan láthatták már a game utolsó pályáján székelő főellenséget. A Vanguard egyébként igazi pénznyelő volt: tapasztalat hiányában még az átlagosan 20 másodpercesnek mondott, arcade gépekre vetíthető, egy darab életre vonatkozó játékidőt sem hozta, azaz ha valaki csak úgy odaállt elé, és nem tudta pontosan, mi a szitu, 5-7 másodperc alatt elvesztett egy lehetőséget a háromból.

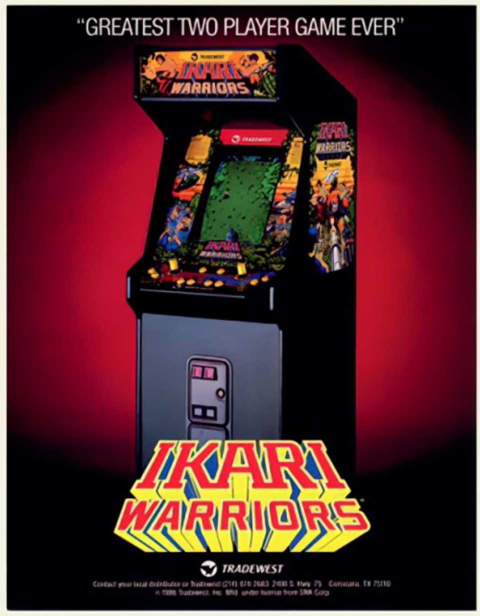




1986 Ikari Warriors



A japán SNK 1986-os Ikari Warriors című, felülnézetes izometrikus nézetet használó játéka nem igazán nevezhető egyedülállónak, hiszen rendkívül hamar, szinte pánikszerűen agyonklónozták, mégis, kategóriájának – run and gun, azaz „futok és lövök" – leghíresebbikeként emlegetik. Az Ikari (japánul: düh) maga is koppintás volt valahol, hisz az 1985-ös Commando alapműének a direkt továbbgondolása. 1987-ben többek között már a Guerrilla War, a Heavy Barrel, vagy a Time Soldiers is használta az Ikari híres újdonságát, a „tekerhető joysticket". A technika lényege, hogy a 8 irányba érzékeny kar 360 fokban, saját tengelye körül is forgatható, 12 irányba lehet lőni vele, ezáltal egy szinttel továbbviszi, de valahol át is értelmezi az 1981-es Vanguard klasszikus többirányú lövésmegoldását. A két főszereplő kommandós figuráját Keiko Iju dizájner bevallása szerint Rambo karakteréről másolta, ami amerikai vonalon telitalálatnak bizonyult. A tekerhető joystick egészen új, izgalmas dimenziót vitt a játéktermekbe: a pálya több irányba fordulva is scrollozott – leginkább felfelé és jobbra –, sőt a program az ellenfelek megjelenésének helyzetét is variálta. Véget ért a felülnézetes shooterek azon korszaka, amikor csak arccal előre lehetett lőni: az Ikari Warriors katonái tüzelhettek a menetiránynak háttal, vagy akár átlósan is. A 216x288 pixeles felbontás, az 1024 szín, a gazdag pálmafás, dzsungeles környezet, a vietnámos beütés, a képernyőre pakolt látványos tankok és helikopterek sokat segítettek az Ikari diadalmenetelésében, mint ahogy a lövésre és gránátdobásra szolgáló kétgombos kezelés is. Az Ikari Warriors egy csapásra meghódította az amerikai játéktermeket is a Tradewest közvetítésével: az emberek nagyon karmolták kétszemélyes, szimultán összedolgozós multiplayer opcióját miatt, melyben kiemelt hangulati tényezőt jelentett az azóta örök, eldöntendő videojátékos témának számító „Haver, ezt a fegyvert most ki vegye fel?" kérdés. A figurák ugyanis különböző, az alapfegyvernél hatásosabb eszközök – power-upok – begyűjtésével növelhették tűzerejüket, és megjelentek a vezethető, cseppet talán mókás méretarányú és megjelenítésű, de már interaktív, járművek is. Az Ikarit abból a szempontból is úttörőként emlegetik, hogy ebben a játékban tűnt fel először a limitált mennyiségű muníció intézménye, azaz nem lehet benne ész nélkül puffogtatni az extra fegyverekkel. A totojázó playereket a program keményen bünteti: ha nem haladsz tovább a megadott irányba, előbb-utóbb lebombáznak, és vége a küldetésnek. Az Ikari Warriors nem könnyű játék: olyannyira, hogy előfordulhat benne olyan helyzet, amikor egy tankban ülve normál esetben elkerülhetetlen az ellenséges találat begyűjtése. Ez, amikor pénzért, nagyon szűkösen kimért életszámmal/energiával játszol, elég dühítő tény. Élelmes playerek megfigyelése alapján azonban a profik kidolgoztak erre az esetre egy zseniális „csalást", amivel átverik a programot! Mivel az algoritmus csak adott számú robbanást tud egyszerre kezelni a képernyőn, ügyesen meg lehet azt játszani, hogy három időzített, gyors ágyúlövéssel megzavarják a kódot – így elérhető, hogy a tank végül sértetlen marad, hisz a tank lövései „felülírják" az ellenséges támadást.





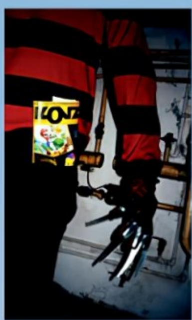




Ennyit a retro sztorikból erre a hónapra. Ha igény van rá, még számtalan további fontos pixelmérföldkő érinthető…

Martin

DUMALÁDA



Sziasztok! Magazinunk cse… opardon, jogi akadályok. Szóval indul a Dumaláda rovatunk, ahová egyelőre kötetlenül, a későbbiekben adott témák alapján várjuk tőletek majd az irományokat. Lehet mire ezt olvassátok, már nem lesz ekkora gatyar*hasztó meleg, még szerencse, hogy van itt egy klíma, amit grafikusunk nem átalkodik mindig jéghidegre állítani: kint izzadok, bent megfagyok, remek kombináció. Nem húzom tovább, In medias res induljon a leveláradat. RBaly *(„Dumaláda", te jó ég, hehe… na pörögjünk kicsit fel, úgyis punnyadunk itt ezerrel a szeriben. Krisz)*

Üdv Konzolosok!

Igazság szerint sok mondanivalóm nincsen, inkább csak köszönetet mondanék, hogy összehoztátok a magazint és szeretnék sok sikert kívánni a továbbiakhoz! ***(Köszönjük, nincs mit, ezért vagyunk. RB)*** Nem mondom, hogy a kezdés jóval az elvárásaim felett teljesített, de szerencsére csalódnom sem kellett, pont azt kaptam, amit vártam; egy friss, fiatalos, hangulatos kis újságot letisztult, pofás dizájnnal, lelkes és tehetséges tesztelőkkel. ***(Lesz ez még így se. RB)*** Megtiszteltetés lenne, ha bekerülhetnék a lap legelső levelezési rovatába, bárki is felügyelje azt. Gratulál: MRenton, leendő törzsvásárló. ***(Tartsd meg eme jó szokásod, kívánságod meg mindig így teljesüljön. RB)*** *(Renton kolléga régi spíler, nem is értem mi van vele, biztos dúl nála a love. K)*

Rövid önvallomás egy játékostól játékokról játékosoknak (és mindezek viszonyáról)

Régen kezdtem. Láttam mindent százhetven pixeltől huszonötezer poligonig. *(Pfuhh apám, egy igazi játékguru. K)* A fejlődés elvitathatatlan, bár én nem vágytam jobbra vagy többre, csak az újra (és újra.... és újra...). És csak játszottam végeérhetetlenül, és a játék igényt szült, és az igény piacot teremtett, és a piac hadszíntérré vált, ahol a harc az én igényeim kielégítéséért folyt. De az igényeim már nem voltak a sajátjaim. Már nem volt elég, hogy százszor annyi Halálcsillagot pusztítottam el, mint Luke Skywalker (nem csak a fehéret, hanem a kéket és a pirosat is), mert valaki egy szabadon bejárható galaxisról álmodott, és széttépte a korlátokat, kitolta a dimenziókat, és új történeteket írt. Nem az én álmaim, nem az én vízióm. De befogadtam mások álmait, mert a lelkem fiatal volt, a szívem pedig nyitott. És a játék egyszerre kalanddá, a szórakozás kihívássá vált. Száz és száz képzeletbeli ajtó tárult ki minden pillanatban, hogy újabbnál újabb felfedezésre váró világokba csábítsanak. Én pedig soha nem akartam többé hátrahagyni ezt a szabadságot, és a vágy olyan erős volt, hogy nem hagyta a lelkemet megvénülni, se a szívemet megkérgesedni. A virtuális világ Pán Péterje lettem, mindig csak egy gombnyomásra Sohaországtól. Sokan nem értették. Azt mondták nevetséges. Azt mondták káros. Azt mondták veszélyes. Miközben az anyák olcsó készülékek fényében ócska álmokat szívtak magukba válogatás nélkül. Miközben az apák kártyán szórták el a család megtakarított pénzét, majd félholtra itták magukat egy lepukkant csehóban. Miközben gyerekek lézengtek az utcán remények és vágyak nélkül. Nem hittem nekik, és helyesen tettem. Kijártam az iskolát (és játszottam), megházasodtam (és játszottam), apa lettem (és játszottam). Két lábon állok a földön, és tudom, hogy Pán Péter csak a mesében képes repülni. Az igényeim is újra a sajátjaim, hisz immár felnőttem, és képes vagyok önállóan dönteni, választani és formálni a világot, melyet nyílt szívvel és elmével fedeztem fel az évek során. Nem változtam meg, több lettem. ***(Ennek kifejezetten örülök, hogy nem csak a játékok töltik ki az életed, pedig az eleje alapján nagyon úgy tűnt, hogy már nemköztünk élsz. RB)*** Kész vagyok a saját álmaimat álmodni, és örökké kész leszek gyermekként, önfeledten játszani. *(Nagyon szép gondolatok Bálint, kérek egy zsepit. K)*

Balázs Bálint
(L.Mole)

Üdv!

A levelem a jelen, és az előző generációs konzoljátékokkal fog (inkább) foglalkozni. Több mint egy éve vagyok tulajdonosa egy következő generációs konzolnak. Nem mondom, elégedett vagyok vele, mert igazán kifinomult, jól felszerelt játékgép, és pár szép órát már eltöltöttem vele. Rengetek csodálatos percet okozott nekem a Fallout 3. része, a Fable 2 éjszakákat vett el az életemből, de őszintén:
A mostani generációs játékok már nem tudják azt nyújtani nekem, mint a régiek. Amikor az első konzolomba, egy Playstation 1-be belehelyeztem a Crash 3. részét, akkor egy egészen elképesztő érzés fogott el: Elvarázsolt, a hangulata mindent felülmúlt, a főszereplő, az a kis piros róka, akiről azelőtt soha nem hittem volna, hogy ennyire megszeretem. Játék ennyire még nem varázsolt el. De ott a másik kedvencem, a Fallout 2. Ott más a helyzet, hiszen azért volt éveken keresztül a kedvenc játékom, mert minden pixeljében éreztem a kifinomultságot, hogy a fejlesztők tényleg beleadtak apait-anyait a játékba. ***(Osztom, a PlayStation 1 feelingje számomra is az egyik legkedvesebb emlék. RB)*** Még a legjelentéktelenebb karakterekkel is ellehetett beszélgetni a világ minden problémájáról, az életükről, mindenről. *(Játékkarakterekkel szoktál elbeszélgetni az élet nagy kérdéseiről? Nekem kicsit extrém, de hát nem vagyunk egyformák. K)* Időközben kaptam egy Playstation 2-őt. Ezen a konzolon éltem/élem játékos pályafutásom aranykorát. Rengeteg törés-zúzás a God Of War-ban, eszeveszett versenyzés a Need For Speed : Most Wanted-ben, a GTA: San Andreas miatt szótárat vettem, mert annyira, de annyira kíváncsi voltam a szövegekre, hogy már erre is hajlandó voltam.:) *(Jó kis szlengszótár lehetett. K)*
Számomra még hihetetlen nagy élményt nyújtott a WWE Smackdown! Here Comes The Pain! című pankrációs játék. Jelen pillanatban ezek a játékok jutottak eszembe, ezek mind hatalmas élményt nyújtottak, de még legalább 20 olyan játék van, amit ide lehetne sorolni. Most rátérek arra, amit már régóta kiszeretnék írni; magamból. A mai fejlesztők a játékaikat vajon azért adják ki, hogy minél több pénzt lehúzzanak a vásárlókról? Feledésbe merülnek a régmúlt nagy játékai, és a helyüket mindenfajta háborús FPS játékok veszik át? Nézzünk egy gyors példát: Playstation 2-őn több, mint 70 óra játékidőt töltöttem el a Grand Theft Auto: San Andreas-al, mert volt benne kihívás, a terepek változatosak voltak, és a hangulata az egekben szárnyalt.XBOX 360-ra sikerült megvennem a GTA 4. részét. Amikor először kipróbáltam, akkor nagyon tetszett, hihetetlen volt látni a szinte már élő várost, a grafikája gyönyörű volt.Viszont!20 óra játék után teljesen elment a kedvem a játéktól, ennek kettő oka volt:1. Ismétlődő küldetések.2.Nem volt benne kihívás. Bizony, nekem hatalmas csalódás volt a GTA 4. része, már csak azért is, mert rengetek internetes honlapon 10/10 pontokat kapott, de én 30 óra után befejeztem, és bánatomban elcseréltem. A mai fejlesztők nézik még a játékosok érdekeit, vagy csak arra hajtanak, hogy minél több pénzt lehúzzanak a játékosokról?
Ráhajtanak; az alkalmi játékosokra? ***(A jelek szerint igen, a Wii-vel bejött, jön is a válasz a Move, Kinect képében, bízunk benne nem erre fog eltolódni a hangsúly… RB)*** Szerintem a játékvilág nem jó irányba fejlődik. ***(Ezt azért megkérdőjelezném, pár példa: Fable III, Killzone 3, GT5 nem éppen a rossz irányt mutatják. RB)*** Főleg most, hogy mindenféle ugrálós-mászkálós kiegészítőket fognak gyártani, és a normál/hardcore játékosok a háttérbe fognak kerülni. Itt a levelem vége. A lap nagyon jó, csak így tovább!

Tisztelettel: ***Bluefighter***

Álhírek 2011-re:

Megerősített források szerint a square-enix végre bejelentette a rajongók által várva várt PS3 exkluzív Final Fantasy VII remake-jét, de a Microsoft-nak ez nem tetszett, és az egyik sajtótájékoztatón a Microsoft egy, No, kia? típusú mobiltelefon dobozát nyújtotta át a Square csapatának majd 5 percen belül be is, jelentették még a tájékoztatón, hogy a játék XBOX 7206 exkluzív lesz, bár még nincs ez a játékkonzol ***(Mit szedsz? Csak, hogy véletlenül se nyúljak hozzá. RB)*** *(Persze persze Bazsi, láttam ám, hogy dobtál egy privit a srácnak. K :)*, de a Square állítása szerint a szoftver újragondolása és kivitelezése 30-40 évbe fog kerülni, így akkora már lesz ez az új XBOX konzol. Megvan a PSP2 megjelenése dátuma, amit 2012. december 22.-ére raktak, vagyis ha hiszünk a maják állításában, hogy apokalipszis lesz december 21.-én akkor sajnos nem érhetjük majd meg eme remekmű megjelenését. ***(Meg fogjuk élni, ne aggódj. RB)*** *(Nem is állítottak ilyet, csupán addig jegyezték naptárukat, mert kifogyott a penna. Lehet azt hitték úgysem élnek addig. Jól hitték. K)* Ezt leszámítva nagyon komoly gépezetet kaphatnánk, mivel meg nem erősített források szerint 8 magos processzor kapna helyet benne, csak állítólag akkora teljesítménye van, hogy a hűtést nem bírják megoldani és maga a hűtőszerkezet nagyobb lenne, mint maga a handheld cucc. Már prototípusa is van csak, állítólag ha bekapcsolják annyira, felhevül, hogy a hátulján található fémkarika pirosan izzik (talán erre találó név a red ring of the death kifejezés). A Blizzard egy új MMORPG-t dob a piacra, ami most kivételesen PS3-ra illetve X360 konzolokra jelenik meg. A game neve ihletesen a World of Exclusive Video Game Heroes (WoEVGH XD), ahol, mint azt sejthetitek az exkluzív játékok főszereplőinek másával, játszhatunk majd egy más ellen. 2 tábor lesz értelemszerűen a PS3 és az XBOX 360, persze mindenki csak azzal a táborral lehet, amelyik konzolon épp játszik, fergeteges csatákat vívhatunk, mint például Templar (Killzone) másának bőrébe bújva egy Halo-s figura ellen. ***(Ha annyi zsettám lenne, amennyi ehhez szükséges volna… RB)*** A világ, ha minden igaz a mi kis sárbolygónk a Föld lesz de, már a fizetős DLC-ket is tervezik, amiben a tejútrendszer lesz. Értelemszerűen Amerika X360 tartomány lesz, míg Japán PS. Afrikát majd csak később fogják megnyitni, mivel még sok drága ügyvéddel el kell intéztetniük a rasszizmusos dolgokat. ***(Videojátékokban ilyen nem igen van, az állításodban annál inkább. RB)*** Így mindent összefoglalva szerintem remek évnek nézzünk szembe és én, már nagyon várom! *(Én is nagyon vártam a levél végét. K)*

toamer15 (Szabó Tamás)

Kedves Konzol Magazin szerkesztők!

Elöljáróban engedjetek meg egy rövid bemutatkozást. Katának hívnak, most lettem húsz éves, és szerintem nem csak abban különbözöm az olvasóitok nagy részétől, hogy lány vagyok, hanem abban is, hogy én a tipikus, úgynevezett "casual" réteget képviselem. Ugyanis gondolom, legtöbben az általam jól ismert embertípushoz tartoztok, mégpedig az igazi „hardcore" játékosokhoz. Tudom, lehet, furcsán hangzanak ezek a kifejezések egy lány szájából, de higgyétek el, 3 éve, ha valaki ilyen szavakat használt volna, igen furcsán tekintettem volna rá. Nem szeretném tovább húzni az idegeiteket, hisz már gondolom, alig várjátok, hogy megtudhassátok, miből születik a nőstény gamer cserebogár :). *(Konkrétan már a körmömet rágom. K)*
A sztorim tehát azzal indul, hogy megismerkedtem egy

fiúval *(Rosszul kezdődik K)*, akibe elsőre szerelembe estem, tudjátok, úgy ahogy azokba a filmekbe szoktak, amin szétásítjátok magatokat a moziban miközben a barátnőtök könnybe lábadt szemekkel fújja tele, a 100-as csomag papírzsepit. Na, szóval mondhatni pont úgy. Az elején minden szép és jó volt, mondjuk úgy az első egy-két hónapig. Akkor azonban megtörtént az, ami alapjaiban megváltoztatta a kapcsolatunkat. Egyik délután meglepetésből gondoltam kimegyek hozzá. Azonban amikor beléptem a szobájába, egy fehér kis pufi békára hasonlító valamit nyomkodott a kezében, a fején meg egy furcsa mikrofonos fejhallgató, amibe különböző, akkor számomra érthetetlen dolgokat beszélt bele. Aztán olyan pillantással nézett rám, mint egy újszülött kölyökkutya, majd megkérdezte tőlem: „Jah, nem is mondtam még Kicsim ugye, hogy mi a hobbim?" Hát nem Nyuszikám, még nem. Szóval az van, hogy néha, tényleg nem túl gyakran, szóval alkalmanként, ha időm úgy engedi, szoktam egy kicsit xboxozni." Értem. Mondtam neki. S mivel én kis naiv úgy gondoltam, hogy az egyetlen szerelmem miért is füllentene nekem, el is hittem neki. Azonban mint később kiderült, itt egyáltalán nem „jaj Kicsim csak néha napján" alkalomról volt szó, hanem kőkemény függőségről, amit összejövetelünk tiszteletére megpróbálta pár hónapig türtőztetni magában. Mindez persze miután kihűlt kis csillag szemecskéiből a nagy szerelemes hév, újra előtört belőle. Persze én ezt pár hétig tűrtem is, de miután kezdett rendszeressé válni, hogy helyettem zombikkal és náci katonák társaságában töltötte az estéket, kezdett igen zavaróvá válni. Így kapcsolatunk megmentésének az érdekében, kénytelen voltam szankciókat bevezetni. *(Esetleg „máshogy" is magadra vonhattad volna a barátod figyelmét. K ;)* Hétköznap napi 2, hétvégén maximum napi 4 óra játék. ***(Te kegyetlen. RB)*** Na persze azért ne kezdjetek el most pusztán férfias bajtársiságból a kardotokba dőlni, őt sem kellett félteni. Rögtön le lett csökkentve, a vele való ruhanézegetésem, havi 1 alkalomra. ***(Jól megoldotta mitagadás a revanst. RB)*** Szóval ezzel az általam nagyon ügyesen kitalált rendszerrel, minden szép és jó is volt, míg nem az egyik nap, egyedül maradtam nála otthon, és nagy unalmamban elkezdtem nézegetni a játék gyűjteményét. Ekkor akadt meg a szemem egy lego figurából készült, Indiana Jones által díszített tokon. Na, mondom, akkor én ezt most kipróbálom! Itt kezdődött a baj. Mire 3 óra múlva haza ért, én még mindig az ő általa csak „Főnöki Fotelnak" emlegetett trónjában ülve nyomtam az édi kis Indivel, a jobbnál jobb kalandokat. Mire ő csak ennyit kérdezett: „Na, akkor most ki is a függő kisgyerek?" Ezután már nem volt megállás az együtt Indizéstől kezdve a rókás csávón át (valamilyen Crash volt a címe:)) játszunk mindennel, amivel ketten lehet. Persze azért a mértéktartást még mindig igyekszem a kezemben tartani, nehogy elszálljon vele a ló.

Na és akkor most érkeztünk el arra, ami miatt egyáltalán írom most nektek ezt a levelet. Hiszen ahogy megjelent a Konzol Magazin, a barátom rögtön fizetett is elő. Mivel én eddig a neten vadásztam mindig a nekem való játékok után, örömmel kezdtelek el lapozgatni titeket, hisz végre így mindent megtalálok egy helyen, és azt kell, hogy mondjam, így női szemmel nézve is nagyon szórakoztatók az írásaitok.

Végszóként annyit, hogy ebben a kis levelemben szerettem volna nektek rávilágítani arra, hogy gondoljatok a sok lövöldözés között néha a barátnőitekre is!

Puszi mindenkinek!

Kata

Sziasztok, kedves Konzolosok!

Egy rövid, jó pár évvel ezelőtti történetemben szeretném megosztani veletek megismerkedésem a videojátékos magazinokkal, és az azóta is tartó függőségemet feléjük. Ez 2005-ben esett meg velem, amikor a sulimba battyogtam a Blaha Lujza téren.

Az egész testemben éreztem azt a hülye, furcsa bizsergést, hisz tudtam, hogy megint matekkal kezdünk, *amit semminél jobban nem* utálok. Régóta kerestem már rá valami gyógyírt, amivel meg tudnám könnyíteni ¾ órás szenvedéseimet, de akkor sem a telefonos vetkőzős, pixel póker csajokkal, sem az ócska bulvárlapok celeb híreikkel nem tudtak lekötni 10 percnél tovább. Ekkor lettem figyelmes, hogy az újságos bódéból az egyik magazinról egy fehér csávó piros csíkokkal néz rám, mérges tekintettel és akkora kardal, mint egy 10 éves kislány. *(Mondhattál volna „méterest" is, de hát ami a szívünkön az a szájunkon. K)* Hmm, mondta magamban: „szevasz, haver! Van kedved Puskás úrhoz és egy kis logaritmushoz?" Mivel választ sem a fejemben sem a bódéból nem kaptam, így beleegyezésnek vettem. Közben az órámra pillantván vettem észre, hogy 2 perc és becsöngetnek. Mivel ekkora már igen gyakorlott iskolába járónak számítottam, nem kellett hozzá matek érettségi sem, hogy tudjam, innen még ha úgy is futok mint felajzott baknyúl a nőstény után, legfeljebb 4 perc alatt fogok beérni. Mivel nem volt más lehetőségem, ezt az utat kellett választanom. Minden energiámat összeszedve őrületes sprintbe kezdtem, így új egyéni rekordommal 8óra 02-re, cirka 4 és fél perc alatt beérvén sikerült máris a rettegett, és diákok által csak a suttogva kiejtett 411-es terem ajtaja előtt állnom, amelyből már lehetett hallani Puskás tanár úr érces, és a napi 1 doboz cigarettától megrekedt hangját kiszűrődni. Minden erőmet összeszedve a kilincsre tettem kezem, majd azt mondogatván magamban, hogy „nyugi, nem lesz semmi baj, ez csak egy öreg 168 centis bácsi, mit parázol már? Nyissad már ki!" Kinyitottam az ajtót. Ránéztem a tanárra, majd körbenézve, egyesek arcán a legőszintébb együttérzést, mások arcán a kaján káröromöt láttam, úgy éreztem, nem biztos, hogy megérte ez a papírhalmaz nekem ezt a 2 perces késést. Ekkor azonban már késő volt ezen sopánkodnom, ebben a 10 másodperces csöndben, gyorsan megpróbáltam elfogadtatni magamban a tényt, hogy lehet ez lesz az utolsó lökés számomra, amely a matek bukás büdös pöcegödrébe fog taszítani. Mire végigfuttattam magamban ezt a kis vidám történetet, Puskás hozzám szólt: „Ha ennyit késett legalább a füzetét szorongatná a kezébe az a mesefigurás újság helyett! Üljön le!" Majd széles vigyorral az arcomon gyorsan teljesítettem parancsát, hisz tudtam, az hogy nem íratott velem, két olyan feladatból álló röpdogát, aminek megoldásához minimum kvantum fizika kellett volna hogy legyen a jelem az oviban, igen kicsi volt az esélye.

Innentől kezdődött, hogy minden hónapban megvolt végre az ellenszerem a kibírhatatlan matekórára, amelyek nélkül biztos hosszú kínszenvedések lettek volna. Azóta is tartott ez a szenvedélyem, de mivel kedvenc magazinom megszűnt, úgy éreztem, hogy valami eltűnt az életemből. Azonban most így, a Konzol magazin első száma után, újra visszatért a remény, hogy egy igényes, letisztult újságnak, sikerül kitölteni ezt az űrt ami már nagyon hiányzott!

Kösz Srácok! *(Örülünk, örülünk, de ha bukásra állsz, nem túl okos matekórán olvasgatni a Konzolt, én is csak törin tettem… K)*

Üdvözlettel: ***Tóth Ádám***

Következő levelünknek egy részletét olvashatjátok:

Acsivmentek, acsivuzik és egyéb állatfajták

…Azt hiszem, megér egy misét, annak boncolgatása, hogy mit is hozott az acsi és trófea rendszer, hogyan formálta át játékos szokásainkat.

Nézzük először, hogy milyen típusú acsik léteznek nehézség szempontjából:

1.„Welcome!" acsi: Köszönjük, hogy megvetted a játékot és elindítottad. - 10 G
2.„Cool csávó vagy!" acsi: Csinálj három jó mozdulatot a karaktereddel (negyedik nincs is, hiba kizárva) - 20 G
3.„Ha akarod, ha nem!" acsi: Toldd végig a gammát: 100 G, közben fejezetenként 15 G-k
4.„Úgyis megcsinálod!" acsi: Lőj le 500 ellent (erről szól a játék, amúgy ezren jönnek, úgyhogy ha van két kezed és legalább 2 hüvelyk és 2 mutató ujjad, meglesz előbb-utóbb) 15 G
5.„Kitartó vagy vazze!" acsi: Gyűjts össze 3000 négylevelű lóherét egy 10 km2-es mezőn. 30 G
6.„Gáz vagy, de azért szeretünk!" acsi: 40-szer haltál meg szuperízin, ez se könnyű, jár érte egy 10 G
7.„Rögtön levuvuzelázom magam" acsi: Cipeld végig azt a kib..t törpét a HL 2 Episode 2-ben. 5 G
8.„Over the top" acsi: a 2 millió user által játszott multiban legyél az első a világranglistán. 5 G (nem kell rá sokat adni, úgysem sokan teljesítik)

(Szerintem baromi jó lista, tényleg eleinte sok ilyenfajta volt, mostanában azért igyekeznek kreatívabbak lenni, már akik… RB) *(Nekem az 1-es és a 6-os a kedvencem. K)*

Vegyük számba a teljesség igénye nélkül, hogy acsi szempontból milyen játékosok vannak:

1.A fent említett doboz lakója :„Mi ez az idegesítő buborék, nem lehet ezt kikapcsolni?" típus
2.A rezignált „Kipattan, amennyi kipattan" típus
3.A reményteljes „Végigtolom még 2-szer, hátha.." típus
4.Az agresszív „Nézzük meg a Youtube-on" típus
5.A versenyző „5G-vel tépek a cimbi előtt" típus
6.Az acsivuzi „Ide nekem az Avatar-t a tuti 1000G-ért" típus

(Az Avatar megvolt. RB)

Hasonló eset bárkivel előfordulhat, úgyhogy acsivuzulás csak szigorú orvosi felügyelet mellett ajánlott!...

Sziasztok!

Amikor nemrég megtudtam, hogy az újság amit tizensok éve veszek, végleg beadja a kulcsot komoly fejfájás kezdett gyötörni: basszus, mit fogok olvasgatni a retyón?! Mert bizony, a retyón olvasgatni király dolog, és aki ezt tagadja, az hazug ember, vagy aranyeres. ***(Köszönjük, hogy eme szokásodat nem taglaltad részletesebben. RB)*** *(Retyós sztorim nekem is van, volt egyszer egy meki… K :)*

Nade lényeg, hogy csiripelték a madarak: jön a felmentő sereg (gyk.: Ti), hurrá, nem kell a barátnőm ribimagazinjait nézegetnem miközben alkotok. És respekt nektek, mert az első szám baba lett, pedig újságot készíteni nehéz. Én már csak tudom.

Amikor kissrác voltam, elhatároztuk a haverokkal, hogy mi bizony videójátékos magazint fogunk csinálni. Ki is osztottuk egymás között a rovatokat, meg hogy ki milyen típusú gémeket fog tesztelni, meg összedobtuk a borítót: lelkesedésünk az eget nyaldosta. És már tudtuk, hogy ez az amire az életünket fogjuk áldozni, mert hogy az újságkészítésnél nincs metálabb dolog. Aztán nem sokkal később *(„Két nap elteltével…" K :)* (mikor ugye már életbe lépett volna a "kettes fázis") megbeszéltük, hogy inkább visszamegyünk játszani, mert az sokkal izgalmasabb holmi béna lap tákolásánál.

Szóval abszolút elismerés annak aki újságot csinál, főleg ebben az keszekusza rozsdás ollóval kiszabott digitális világban, úgyhogy hajrá, várom a következő számot!

üdv,
Keviny

Ennyi fért jelen számunkba.

Joggal merülhet fel a kérdés, hogy miért nincs hónap levele. Nos, no offense, de kicsit jobban erőltessétek meg magatokat. *(Én kicsit máshogy fogalmaztam volna, de „no offense" ;) Az acsis meg a sulis egész jó volt… de persze a többieket is szeretem. Krisz)*
Evégett nyereményjátékunk ezen része további egy hónapig még él, a leveleket **augusztus 16**-áig várjuk, immáron a dumalada@konzol.eu-ra. Találkozunk egy hónap múlva.
Ciao:
RBaly

(PS: Srácok, van a wordben egy jópofa opció, úgy hívják, hogy nyelvi ellenőrzés... K)

Impresszum

KONZOL magazin

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu

ISSN 2061-8808

Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés
Fekete Zoltán fekete.zoltan@konzol.eu

Laptulajdonos
Morvay Péter morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Völgyi Bálint volgyi@konzol.eu
Martin martin@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt.

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU

A híres JRPG széria kilencedik epizódja tavaly messze az egyik legsikeresebb cím volt Japánban, most nyáron pedig végre hozzánk is elérkezett.



A nintendósok igazi brutalitásból kaphatnak ízelítőt, hiszen megjött Wii-re a Sega 3D-s gladiátoros verekedős játéka.





Médiabotrány ide vagy oda, a széria nem állhat le, így kedvenc golfsztárunk idén nyáron is visszatér.



PS3 tulajok sem maradnak ki a JPRG szórásból, ugyanis következő számunkban bemutatjuk a Disgaea és Atelier sorozatok szereplőit felvonultató Trinity Universe-t.



A Madden NFL legújabb részében számos újítást ígérnek a sorozat rajongóinak, így amerikai foci fan olvasóinknak is kedveskedünk egy iromannyal.



Amennyiben lemaradtál volna róla, a kiadótól megrendelheted az első számot ***599 Ft***-os áron!
Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.
A lap első számát a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.

SINGULARITY

NYEREMÉNYJÁTÉK

Szeretnél nyerni egy példányt magadnak a Singularity-ből? Most megteheted: három darab PS3-as verzió vár kisorsolásra, csupán küldd el a helyes választ nekünk az alábbi kérdésünkre:

Milyen nevet adtak annak a kémiai elemnek, amit a játékban az oroszok egy kis szigeten fedeztek fel?

Válaszodat a **nyeremenyjatek@konzol.eu** címre várjuk. A tárgy ***Singularity*** legyen!

Határidő: augusztus 17.

A nyereményjátékot köszönjük a BSC Kft.-nek!




ITT A VÉGE, FŐVEZÉR!